
Número 11 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos SEGA
¡REGALO! CARPETA MEGAFORCE
MEGA DOSSIERS
Batman Returns
para Game Gear
REPLAYS
Indiana Jones
Solo en casa
ZAPPINGS
Ecco the Dolphin
Atomic Runner
Mickey Mouse 2
Chakan
Mega
Reportaje:
GAME GENIE
¡Control total!
ESPECIAL
Feria CES
en Las Vegas (EE.UU.)
PRIMAVERA
00011
8 414090 116817
MEGAPOSTER
SOLO EN CASA

canadian

¡Nosotros No



OPENLINE

ALACANT
Del teatre, 29
Tel. 520 09 92

BARCELONA
Avda. Mistral, 25-27
Tel. 426 49 81

BERGA
Puig-reig, 4-bis
Tel. 822 20 71

CACERES
García P. de Osma, 3
Tel. 22 89 32

CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
Tel. 665 11 84

ELCHE
Escultor Capuz, 2
Tel. 545 60 74

GIRONA
Joan Reglà, 1
Tel. 22 47 29

GRACIA (Barna)
Encarnació, 140
Tel. 219 27 10

GRANOLLERS
Santa Elisabet, 17
Tel. 879 00 04

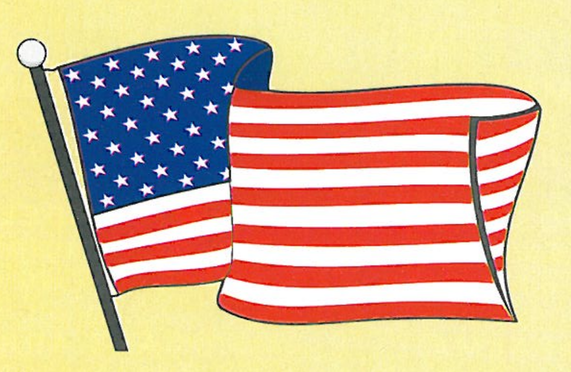
LLEIDA
Lluís Companys, 4
Tel. 28 03 82

MADRID
Evaristo S.Miguel, 2
Tel. 559 43 11

MALAGA
c/ Almansa, 14
Tel. 261 52 92

ESTE







MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera
Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez Ruíz

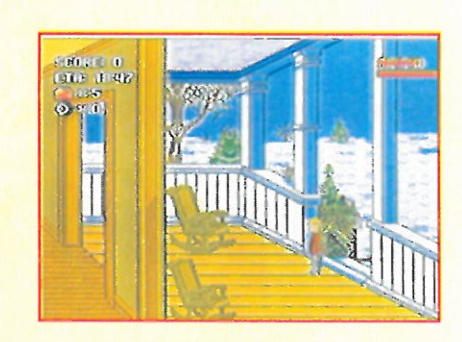
Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: Yves Rainaud y J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz
Portada: Xavier Clarés
Ilustración: Alain Bertrand
Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2ª, 08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 37
Publicidad: Publi Mul S.L.
Rda. General Mitre, 200 5º 2ª, 08006 Barcelona
Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: COEDIS S.A.
Molins de Rey (Barcelona)
Impresión: Rekord Printing S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

MES...

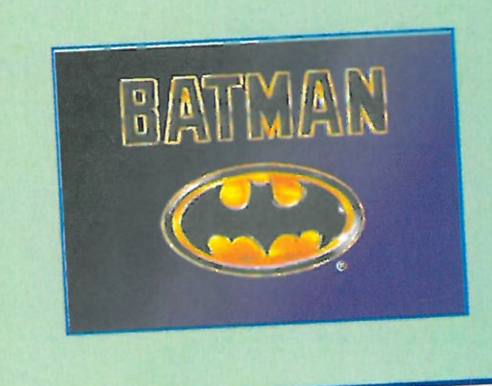
ZAPPINGS

Aquí tienes la opinión de nuestros especialistas sobre un montón de cartuchos nuevos. Si quieres un buen consejo antes de comprar un juego, lee estas páginas y lo tendrás.



MEGADOSSIER

El hombre murciélago regresa a la acción para salvar una vez más a Gotham City de malvados y villanos. En esta ocasiónse las tendrá que ver con El Pingüino y La Mujer Gata.



MEGALECTORES

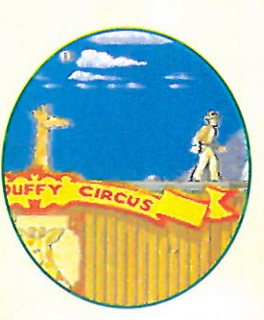
80 ¿Te imaginas qué es lo mejor de MEGAFORCE? ¡¡¡Sus MEGALECTORES!!! A vosotros están dedicadas estas páginas.

HIT PARADE

82 Aquí tienes la lista de los juegos más vendidos para Mega Drive, Master System y Game Gear.

EL TABLON DE SONIC

86 No te olvides de mirar esta sección súperinteresante. Seguro que encuentras una auténtica ganga, un nuevo amigo o sencillamente alguien que necesita algo que tu ya no quieres para nada.



REPLAYS

Quieres un profundo análisis de los juegos más actuales del momento, aquí lo tienes. Quieres algún truquillo para esos juegos, aquí lo tienes.
No esperes más, pasa a esta sección rápidamente porque REPLAY es la palabra clave.

EL CORREO DE SONIC

88 ¿Necesitas ayuda? ¿Quieres saber algo sobre un juego nuevo? ¿Dudas si comprar un juego u otro? No te preocupes, Sonic en persona responde a todas tus preguntas y dudas.



Seis botones de control

Joypad especial para Streetfighter

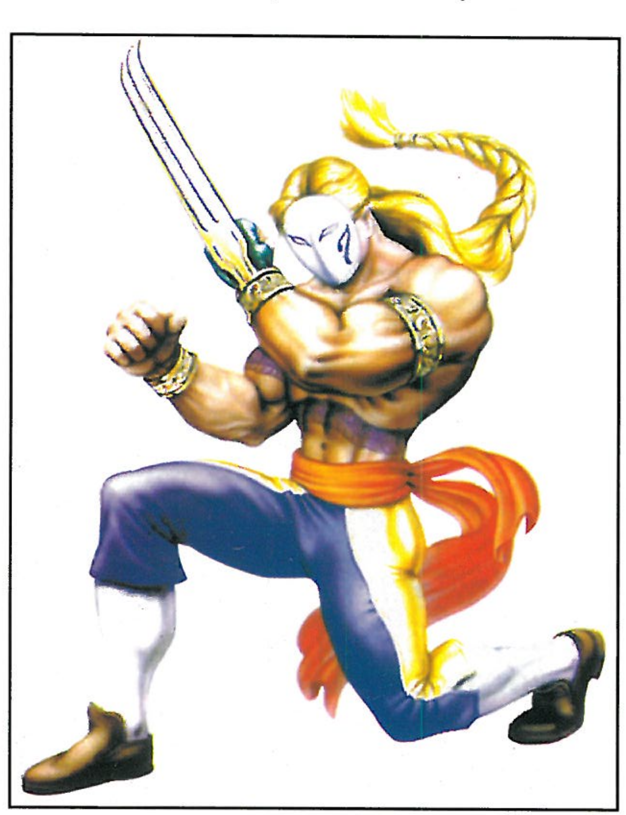
La expectativa creada en torno a Streetfighter II para Mega Drive se está acercando a los límites de la locura. La última noticia es que en Sega se ha creado un joypad especial para usarlo con este juego.

El periférico en cuestión se diferencia relativamente poco del que es habitual encontrar en esta consola. Se mantiene el clásico botón direccional, pero se duplica el número de botones de acción... ¡Sí, seis botones! Y como no queda sitio encima de ellos, el botón START se ha colocado en el centro del mando.



Gracias a este desarrollo, los programadores de CapCom (compañía responsable del juego) serán capaces de ofrecer casi todas las características de la versión de las máquinas recreativas en la Mega Drive.

La noticia buena es que Streetfighter y el joypad se pondrán a la venta al mismo tiempo. La mala es que todavía no se sabe con certeza cuando estarán en el mercado, aunque todo parece indicar que saldrán a primeros de marzo. También se rumorea que el juego será uno de los apoyos de venta para la Mega CD, por lo que es muy posible que tanto la versión en cartucho como la desarrollada en CD-ROM se pongan simultáneamente a la venta.





En fin, ya veremos lo que pasa, pues de momento no hay producto disponible y habrá que conformarse con verlo en fotografías.

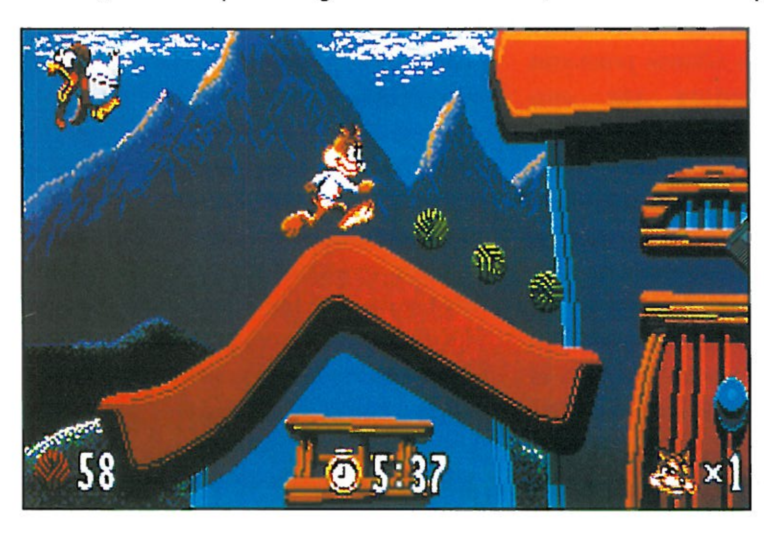


Dibujos animados interactivos

El regreso de Accolade

Una vez solucionados los problemas legales entre Sega y Accolade (nombre de guerra en el mundo de las consolas: Ballistic), esta compañía regresa con una trepidante aventura muy alejada de su último lanzamiento: Universal Soldier.

Esta vez, en lugar de un duro combatiente, el héroe es un un puma llamado Bubsy.

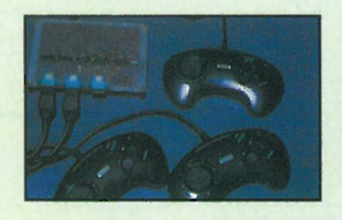


Su misión es evitar que el suministro mundial de madejas sea utilizado por los Woolies para alimentar una factoría de motores de plasma en su planeta natal, Rayon. La Tierra ha sido invadida y sólo Bubsy puede deternerlos...

El juego se compone de cinco niveles (divididos en 16 escenarios y 30 pantallas de largo por 10 de alto) llenos de acción, pero lo más novedoso es que el propio protagonista puede hablar. De hecho, Accolade (o Ballistic) dice de "Bubsy the Bobcat in Claws Encounters of the Furred Kind" que es el primer dibujo animado interactivo y, en ocasiones, se dirige al jugador de una forma un tanto curiosa.

Fecha de lanzamiento, el próximo mes. Expectativas, las mejores. Posibilidades de ser uno de los juegos del año, muchas. Paciencia, habrá que esperar un poquito.

Seis jugadores y sólo un juego



Un ejemplo claro de la evolucion de las consolas lo da el fabricante americano Tengen, que se encuentra en pleno proceso de creación de una especie de adaptador capaz de multiplicar el número de jugadores en sus próximos videojuegos. El sistema, en principio, parece bastante simple. Se trata de conectar a cada enchufe de la consola un adaptador que puede controlar hasta tres joypads. De esta forma, podrán jugar seis personas al mismo tiempo.

El único escollo que queda por salvar es el del software: hoy por hoy, son pocos los juegos que estén pensados para dos jugadores y por supuesto ninguno soporta más de dos jugadores, por lo que la cantidad de títulos que puedan aprovechar esta capacidad de juego de seis va a ser de momento reducida.

Sin embargo, Tengen no tiene intención de desanimarse por ello y ya están programando aventuras multijugador. En concreto se habla de una versión del súper éxito Gauntlet.



Sorprendentes joypads de Quickshot



Cada nuevo joypad que pone a la venta Quickshot es una delicia, tanto para la vista como para los sufridos dedos de los consoleros. Sus dos últimos productos no podían ser una excepción... pero será el jugador quien mejor juzgue si su atractivo está en algo más que el aspecto externo.

El primero de ellos, denominado Maverick 3, es un control de mesa al que no le falta más que hablar. Tiene las clásicas ventosas por lo que se puede colocar en cualquier superficie sin temor a que se caiga y nos haga perder una importante partida, aunque es un poco voluminoso y pesado. Tiene un joystick en lugar del clásico botón de dirección, mejora que todos agradeceremos, un interruptor para ralentizar el juego cuando éste se acelere demasiado y cuenta con botones para activar el turbo y el fuego automático.

Por otro lado está el llamado Starfighter 3, un joypad más convencional. Sus características más destacables son la ligereza, manejabilidad y suavidad. Tiene seis botones (los tres habituales y tres para el turbo) y tres interruptores situados en el centro con los que te garantizamos que en juegos como Road Rash 2 tus dedos sufrirán mucho menos.

En fin, dos buenas opciones que no puedes dejar de mirar si estás pensando en mejorar tu equipo consolero.



Sonic Superstar

La "sonicmanía" sigue arrollando

El lanzamiento mundial de Sonic 2, que tuvo lugar el 23 de noviembre del año 92, ha renovado la "sonicmanía" que ya existía a raíz del éxito de la primera versión del cartucho de Sega. Las ventas del nuevo juego se han multiplicado y es raro ver a un aficionado a las consolas que no haya jugado alguna vez (aunque sea en la máquina de un amigo) con el erizo y su amigo Tails.

Pero la sonicmanía ha ido mucho más allá del juego. Relojes, bolsas, pines, adhesivos, llaveros y toda clase de cosas llevan la cara del simpático Sonic. No en vano es la mascota de Sega. La fiebre de Sonic se está convirtiendo en una auténtica plaga.

Lo más nuevo (casi) es el cómic que ha salido en Inglaterra y que repasa las principales aventuras de nuestro amigo y sus compañeros y enemigos. Tomad nota, pues es posible que dentro de poco alguno de ellos tenga su propio juego.

En el equipo de los buenos están, además de Sonic y Tails, Boomer (una especie de morsa), Antonie y Sally (dos graciosos zorritos). En el bando de los malvados, encabezado por el Dr. Robotnik, se encuentran Cluck (algo parecido a un gallo robot), Crabmeat (lo más parecido a un escarabajo mutante), Caterpillar (una desagradable oruga) y Buzzhomer (¿una hormiga cibernética?).



Pero lo realmente curioso es que Sonic no ha podido acabar con el rock and roll (un alto directivo dijo hace tiempo que pasaria eso) sino que, por el contrario, ha sido el rock quien se ha "comido" a Sonic.

Bueno, en realidad lo que ha ocurrido es que Sonic es el protagonista de una divertida canción de un grupo denominado HWA (Hedgehogs With Attitude). No lo hemos oído, pero el disco promete ser de lo más movido y "supersónico".

Micro Noticias

Sega continúa abriendo parques recreativos por todo el mundo. En esta ocasión le ha tocado a Singapur ser la sede un complejo en el que la realidad virtual será la protagonista. Los responsables de las nuevas instalaciones dicen que el coste del centro será de unos 30 millones de dólares y que será muy similar al que hay en Osaka, Japón.

Todavía no tenemos en el mercado la Mega CD y ya se está hablando de la Mega LD. Para aquellos que no estén fuertes en siglas, LD quiere decir Laserdisc. El sistema se basa en el reproductor LaserActive de Pioneer al que se le añadirá un módulo que permitirá trabajar tanto con laserdisc como con CDs o con cartuchos convencionales.

Pronto llegarán a nuestras consolas los Micro Machines. Sí, los coches de ese conocido anuncio tiene ya su propio juego creado por Codemasters. Lógicamente se trata de una carrera automovilística, pero los circuitos son muy especiales (una alfombra, por ejemplo). Dadas las dimensiones de los vehículos, lo lógico sería que la primera versión fuese la de Game Gear, pero no será así. La Mega Drive será la consola que primero se llene con estos diminutos cochecitos.



GAME GENIE

Más rápido, más fuerte, más armado, totalmente indestructible. Este es el jugador ideal de los mejores vídeojuegos. Pero no se trata sólo de un sueño de todo consolero. Ahora, con el Game Genie, es posible hacer realidad estas aspiraciones sin apenas esfuerzo.

Cuando se trata de llegar al final de una aventura como Quackshot o Alien todo está permitido a los "megajugadores", incluso utilizar algunos trucos que los más puristas quizá no vean con buenos ojos.

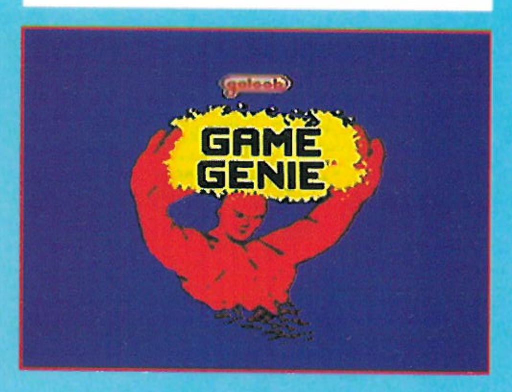
Por eso, echar mano de un "pokeador" (o de un potenciador de vídeojuegos, como dice el fabricante) es una opción perfectamente válida y justificable. Más si se trata de un aparato tan sencillo de manejar como éste y tan eficaz a la hora de eliminar barreras, aumentar los poderes o proporcionar velocidad relampagueante.



El Game Genie que presentamos en esta ocasión es una especie de cartucho que se coloca entre la consola y el propio vídeojuego. Externamente no es más que una pastilla de plástico negro con un adhesivo, una pequeña lucecita y un

Mega Reportaje





La sencillez de uso del Game Genie es una de sus virtudes, sobre todo para niños más bien pequeños.

interruptor, estos dos últimos situados en la parte izquierda del aparato.

Internamente es algo más complicado, pero una minuciosa explicación de lo que podemos encontrar dentro de la caja no tendría demasiado interés por el exceso de detalles técnicos. Baste con saber que se comporta de un modo similar al del cartucho de juegos, solo que su misión es, precisamente hacerse con el control de este último y modificar algunas partes de las aventuras.

Es decir, lo que se consigue con este periférico es la posibilidad de modificar los juegos a gusto del consumidor. Podremos empezar a jugar en cualquier nivel deseado, tener más armas que las originalmente disponibles, conseguir más velocidad, fuerza o potencia, jugar con más vidas (incluso infinitas) y contar con energía ilimitada.

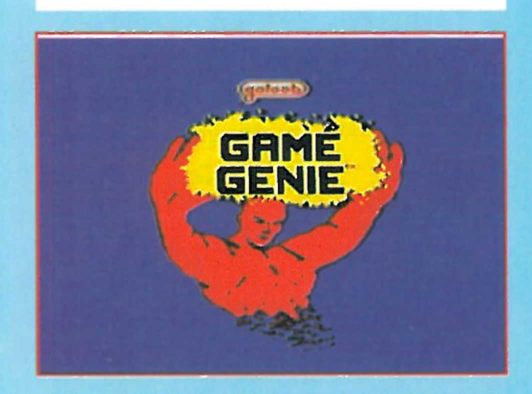
Juegos más difíciles

Pero ojo, no acaban aquí las posibilidades. Si sólo fuese capaz de hacer estas cosas, muchos de vosotros no os molestaríais ni siquiera en mirar el producto. También es capaz de añadir dificultades suplementarias a los juegos. Hay algunos de vosotros que, si bien disfrutaron en su momento con un juego determinado, consiguieron llegar al final con una cierta facilidad y no han vuelto a utilizarlo porque ya les resulta muy fácil.

Para estos "jugones", el Game Genie aporta una importante ventaja. Los mejores juegos, los más dificiles, pueden ser incluso más compli-cados de lo que pensó el diseña-dor original por-que con este dispositivo todos nosotros podemos convertirnos en "programadores" y aumentar o disminuir determinados aspectos de los juegos.







A diferencia de otros periféricos similares, el Game Genie se entrega con manuales en castellano.

Por ejemplo, podemos reducir el número de vidas a una sola o aumentar el número de enemigos o las veces que hay que dispararles para que caigan derrotados. Podemos reducir el tiempo para pasar una determinada pantalla o eliminar algunas características de los jugadores (como por ejemplo algún tipo de arma).

De esta forma, las dificultades (y la diversión) aumentarán sensiblemente en juegos que ya creíais completamente dominados.

Despacito y buena letra

Pero, atención, esto requiere, como todo lo que tiene que ver con el diseño de los vídeojuegos una importante cantidad de esfuerzo y grandes dosis de paciencia.

El Game Genie, a diferencia del Action Replay Pro (analizado en el número 10 de MegaForce), no tiene la posibilidad de buscar los códigos por sí mismo, sino que habrá que ir probando con diversas opciones hasta dar con la correcta.

De hecho no está pensado para "destripar" los vídeojuegos, sino más bien como una herramienta que, por medio de los códigos contenidos en los manuales y que poco a poco se irán actualizando, amplíe las posibilidades de llegar al final de los juegos o al menos de pasar esa fase donde siempre te quedas atascado y que te tiene mártir.

El funcionamiento de este potenciador no es excesivamente complicado, al menos en las operaciones necesarias para activar una función determinada como conseguir vidas infinitas, por ejemplo.

Lo primero es insertar el periférico



entre la consola y el cartucho, con la Mega Drive apagada y con el interruptor en la posición alta. Seguidamente, hay que encender la consola (y la luz verde del potenciador de juegos), momento en el que aparece una breve pantalla de presentación del software del Game Genie.

En este momento veremos una de las ventajas que, hoy por hoy, tiene este aparato respecto a su competencia: las instrucciones están en castellano y por eso el funcionamiento es más fácil de aprender. Tampoco hay menús en inglés ni múltiples opciones entre las que elegir, ya que no son necesarias.

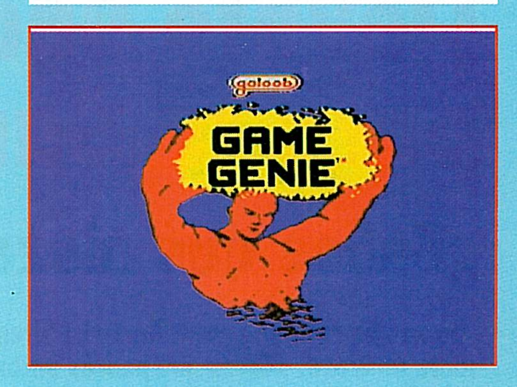
A continuación llega la pantalla de códigos y éste es el momento de introducir los que deseemos para activar las funciones que queramos. Un cursor con forma de espada sirve para elegir los caracteres adecuados (números o letras) que se colocarán en las líneas de la parte superior de la pantalla.

Cinco hileras de cuadros marcan el punto donde introducir los códigos seleccionados. Al comenzar a trabajar con el Game Genie en el primer cuadro de la parte superior izquierda hay un pequeño símbolo denominado "estrella giratoria" y que indica el punto exacto en el que se va a colocar el caracter elegido.

En la parte inferior están las tres líneas de









los más recientes que lleguen a nuestra redacción.

Jaime Torroja

los caracteres admitidos (dos filas de letras y una de números). Estos se seleccionan moviendo el cursor con forma de espada por medio del botón direccional del mando de la consola.

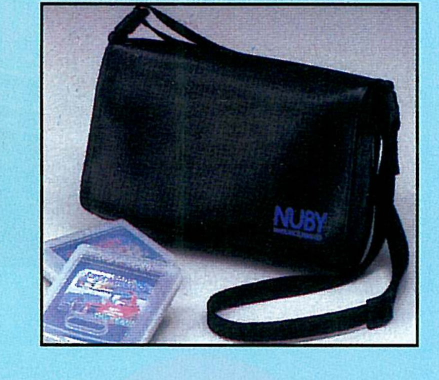
Una vez elegida una letra o un número, basta pulsar el botón A para que quede colocado en la posición adecuada. Si se comete un error o se quiere eliminar un código, es suficiente con colocar la espada sobre el caracter y pulsar el botón C.

elegidos, basta con pulsar la tecla START y el juego comienza normalmente, pero con los efectos ya activos. Si se desea eliminarlos, es decir, dejar de tener vidas infini-
...do,
...ar
...del
...su
...de

...ste
...no
...na
...le-
...los
...ún
...do
...en-
...ar
...ce
...os



EL PANTALLAZO



Llévate una megafunda para tu Game Gear



Se nos ha roto una pantalla de La Sirenita y ahora nos sobra un trozo. ¿Crees que podrás encontrar la pieza que sobra?

Si ya sabes qué piezas son las buenas rellena el cupón y envíalo urgentemente a la dirección que se indica. Si tu respuesta es correcta participarás en el sorteo de veinte fundas para Game Gear. Suerte.

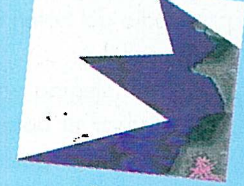
Pieza A





Pieza B





Pieza C

Pieza D

MEGA PREMIOS

Estos son los afortunados que consiguieron un fabuloso premio en El Pantallazo del número 9. Ya sabéis que en aquella ocasión el regalo eran diez cónsolas Game Gear con sus correspondientes sintonizadores de televisión. Ahora además de jugar también podrán ver la tele ¡QUE SUERTE!

Ganadores de una Game Gear con sintonizador de TV

Marisa Aguilar Cid (Barcelona)
Patrick Mateu Cortes (Barcelona)
Gorka Angulo Montes (Vizcaya)
Ignacio Lantero García (Huesca)
Maite López Marín (Barcelona)
Iván Barragán Canca (Cádiz)
Victoria Andrada Casares (Barcelona)
Mario Boyer Sirvent (Alicante)
Alejandro Vélez Sáinz (Salamanca)
Juan Mariné Gasset (Barcelona)

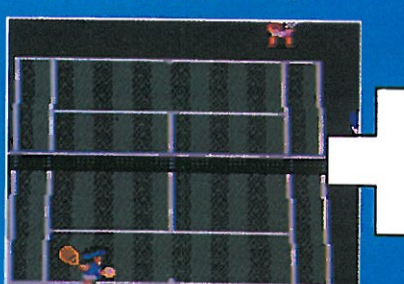
GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA



SMASH TENNIS



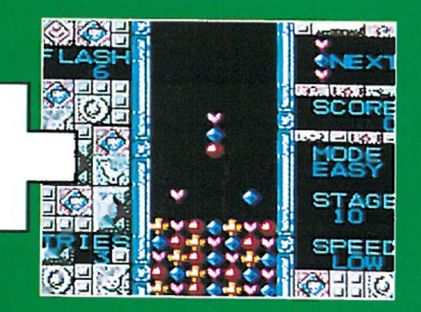
RALLY CHALLENGE



PENALTY KICK-OUT



COLUMNS II



...Y A UN PRECIO MUY GUAPO

17.600 PTS. +IVA

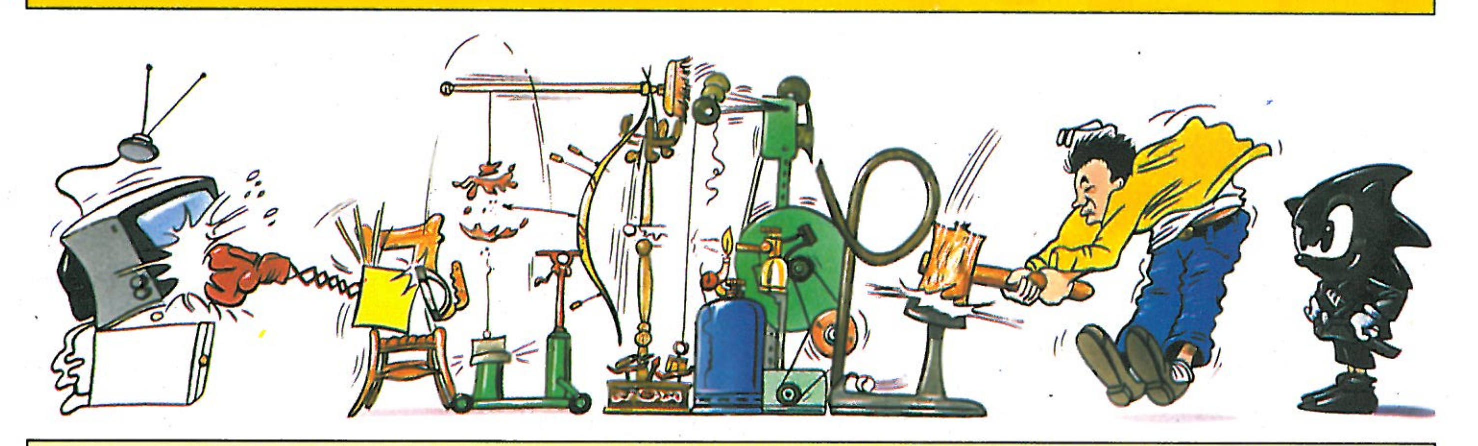
Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.

Vive una Aventura

SEGA

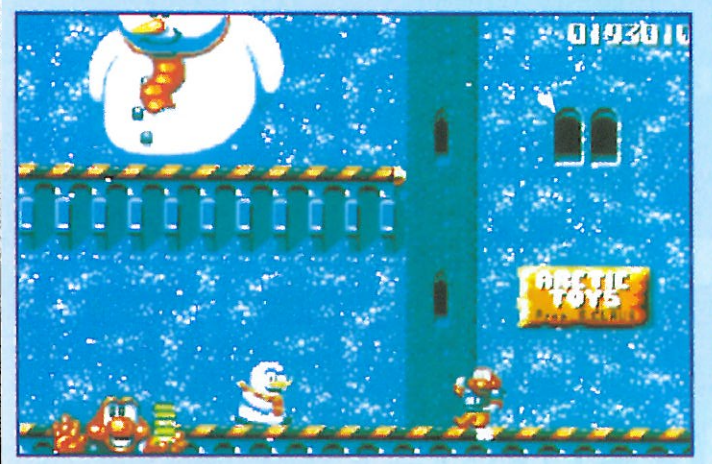
Unitros

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



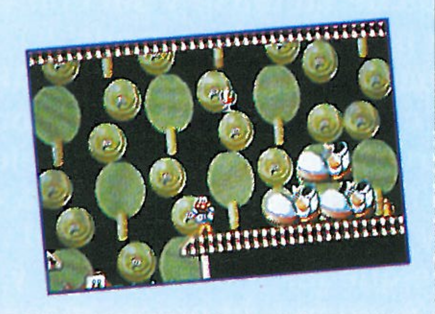
Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

JAMES POND II : ROBOCOD



MEGA DRIVE

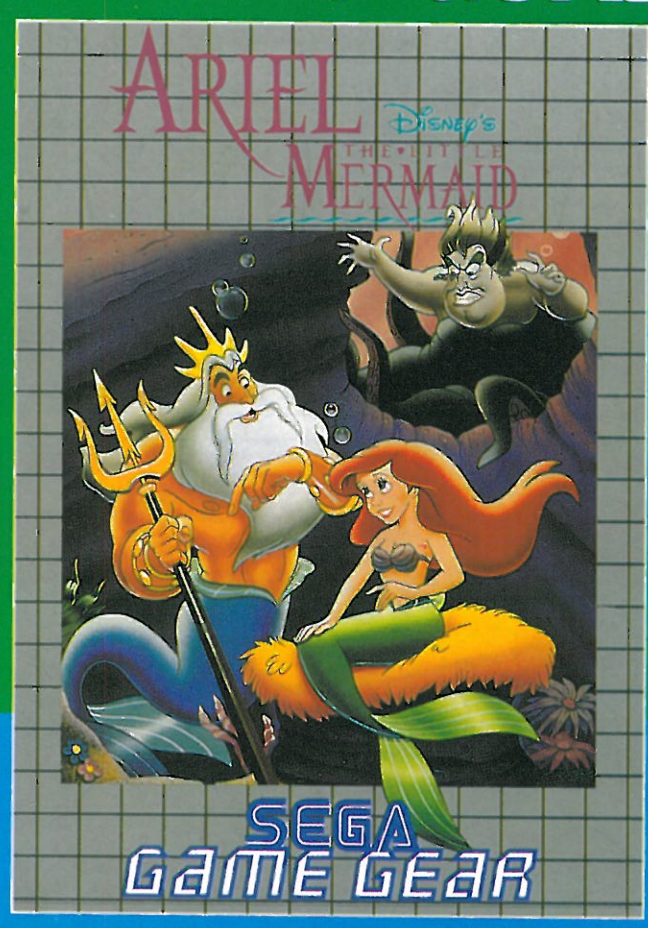
En el mundo del pan de especias, cuando veas un letrero EXIT iluminado, no vayas por ahí. Salta al ascensor (el triángulo) hasta que se pare; un poco antes de que se detenga salta en el aire y llegarás a otro ascensor que es invisible.
En el mundo subterráneo, a lo largo de un gran corredor que sube y baja (segunda parte), y una vez que se bifurque, salta en el aire y entrarás en las salas secretas.
Para ganar fácilmente vidas, basta con ir al cuarto nivel, el nivel del pan de especias. Justo en la cuarta tableta de chocolate que da vueltas: salta sobre ellas, cuando haya dado un cuarto de vuelta, salta a otra tableta, coge el bonus (atención, hay una armadura en el témpano de hielo al lado del pingüino). Entre medias hay una cruz dorada. Súbete y toma el cigarro de salida que hay al principio del nivel. Puedes repetir esta operación siempre que quieras y cada cruz será una vida más.
En el nivel de la pastelería, en lugar de saltar de crema en crema, hay una manera de hacerlo más sencillo. Simplemente, antes de empezar a subir, ve todo lo que puedas hacia la derecha y déjate caer en el borde derecho del último pastel de aniversario. Muévete en todos los sentidos y descubrirás un magnífico par de alas. Ahora ya no tienes problemas para ir por los aires.



LO ULTIMO EN JUEGOS

GAME GEAR

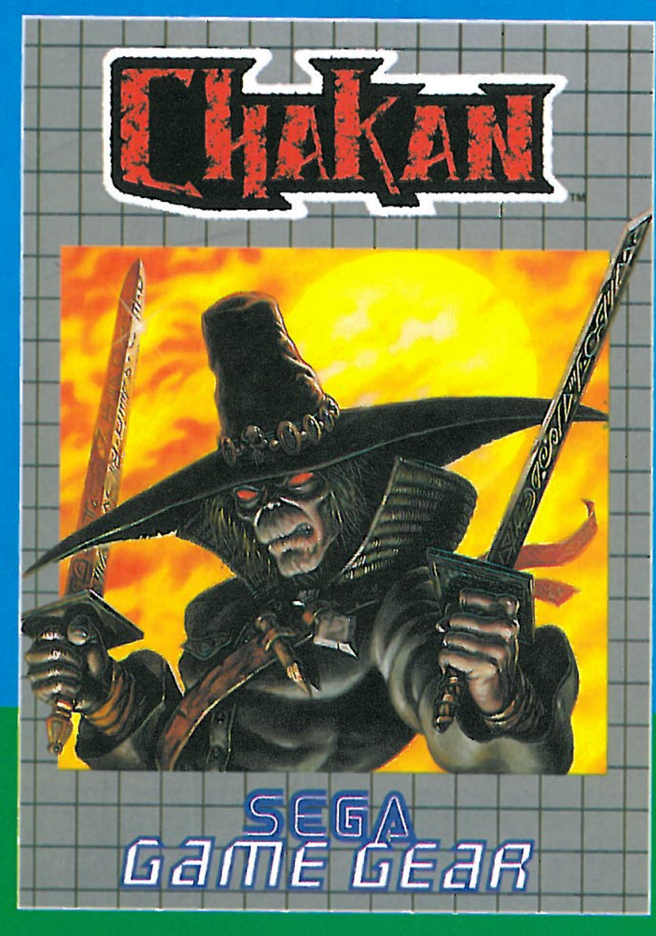
Los MAS GUAPOS Van CONTIGO



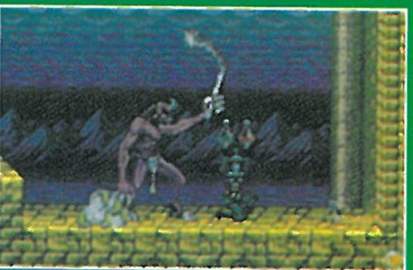




Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.
Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales.
Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría del Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.



Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... marcan sus huellas... ¡Sigue sus pasos!.
Cortar el terror de su espada... tiene sus riesgos.
¡A tí no hay quien te corte!. Rebana su asquerosa cabeza.







Unitros

PUTT AND PUTTER

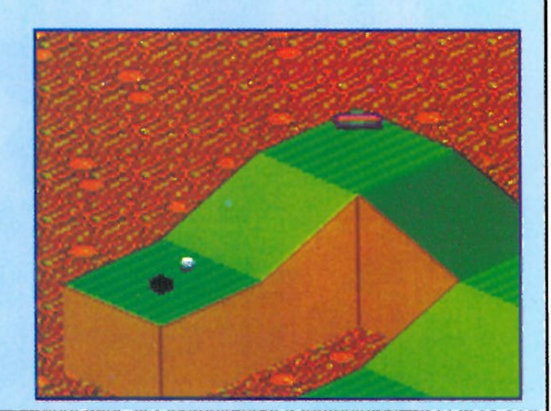
Estos son los códigos del modo Beginner:

Hoyo 4: HKDKI
Hoyo 7: QAQAP
Hoyo 10: BKJKH
Hoyo 13: HKMKH
Hoyo 16: QAZAO

Y los del modo Master:

Hoyo 4: LLDKJ
Hoyo 7: FLGKL
Hoyo 10: MBTAZ
Hoyo 13: QBWAQ
Hoyo 16: SBZAO

Una vez que hayas terminado el hoyo 18 podrás admirar el fin del juego. No hay un código que permita acceder directamente a los hoyos 17 y 18.



ROAD RASH



Para recuperar las porras de tus enemigos, aprovéchate de ellos. Quédate unos segundos pegado a ellos y acabarán por soltar sus porras. Luego basta con darles un golpe con el puño y recuperarás su porra.

Aquí está la lista, por niveles, de los adversarios que tienen porras:

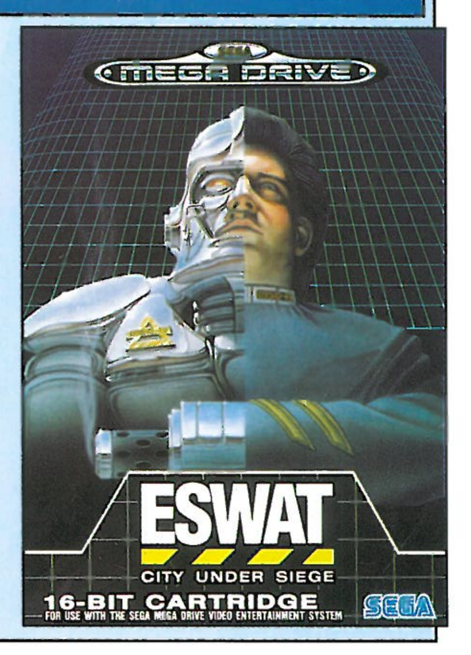
Nivel 1 - Biff, Viper, Dread, Hammer
Nivel 2 - Biff, Viper, Dread y Hoghide
Nivel 3 - Otis, Dread, Biff, Viper, Hoghide y Zipy
Nivel 4 - Otis, Biff, Viper, Luna, Hoghide, Zipy y Helldog.



E-SWAT



En el segundo nivel, ve por la segunda cuesta y sube sin dejar de disparar hacia arriba. En el segundo motor roto hay una vida.



SUMMER GAMES



Salto de pértiga:
A partir de 5,80 metros, es muy fácil superar el listón. Elige "Low Pole" y apoya la pértiga lo más lejos posible de la alfombra. Se contabilizará como un salto válido.

100 metros lisos:
Para correr a la velocidad de una centella, coge un mechero y enrróllale un pañuelo. A continuación utiliza este invento de derecha a izquierda lo más rápidamente posible sobre los botones 1 y 2. Esta técnica también es eficaz para los 100 metros de natación.

Gimnasia:
Presiona el botón 1 para comenzar con la gimnasia. En el centro de la alfombra, presiona de nuevo ese botón y a la izquierda. Mientras preparas el caballo con arcos, espera un segundo antes de apretar de nuevo el botón 1. Luego presiona varias veces hacia abajo, luego hacia arriba y no toques a nadie. Un salto así te dará una puntuación de 8,4.

Saltos:
Dive 1 y 2: presiona el botón 1 y, al mismo tiempo, abajo para saltar. Deja pasar un segundo y presiona rápidamente hacia abajo varias veces y una vez hacia arriba. Conseguirás la nota máxima.
Dive 3 y 4: presiona el botón 1 y, al mismo tiempo, en diagonal hacia abajo a la derecha. Cuenta un segundo y presiona varias veces hacia abajo y una vez hacia arriba. También conseguirás la nota máxima.

GAME GEAR

La Colección MAS GUAPA Entra en JUEGO

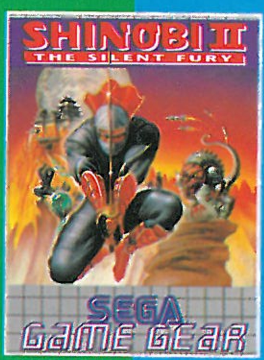




Usa tus habilidades de piloto para completar Outrun. ¡La carrera más salvaje de todos los tiempos!.



Sigue la pista del pingüino en una excitante persecución por las calles de Gotham. Recibirás fuego, cuchillos, cohetes... ¡Estate al loro!. No te fíes de Cat Woman.



El Ninja Negro tiene controlada la Neo-Ciudad encarcelando a los Ninjas Rebeldes. ¡Tú eres su única esperanza de supervivencia!.





La prueba definitiva para demostrar tu agilidad mental en un juego de estrategia suprema.



Unete a dos ex policías en una guerra sin cuartel paa salvar tu ciudad del sindicato del crimen.



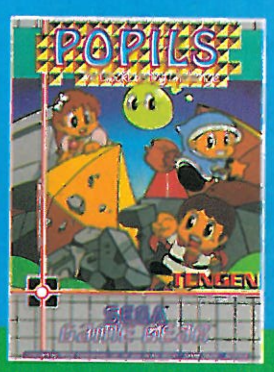
Increíbles smashes, violentos saques y una volea salvaje... se demuestran sobre la pista. Te esperan cuatro campeonatos.



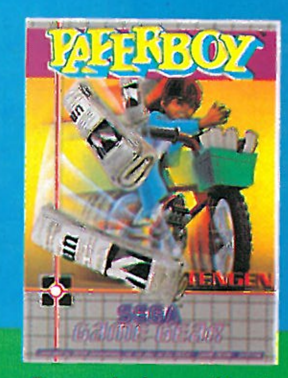
Tu enemigo es la mortífera organización terrorista Nac. Destruye sus defensas sin cortarte ante nada.



Uno de los más grandes hits. Todo tipo de trampas y monstruos devoradores de mármol, intentarán pararte en seco.



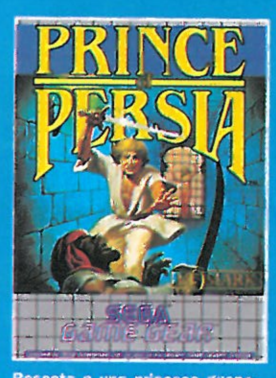
Una bella princesa necesita tu ayuda para escapar de una repulsiva bruja. ¡No te rompas la cabeza!. Controla el puzzle.



Eres un simple repartidor de periódicos cumpliendo tu curro, cuando las cosas se ponen chungas ¡controla tu bici!.



Infiltrate en la fábrica de un magnate vicioso y reparte sus productos entre la gente güay!.



Rescata a una princesa guapetona de un Visir maníaco. Ella depende de tu destreza.



Pégate una gran pasada pilotando un F-1 en carreteras infernales.



Abrete paso entre bestias y trampas. Este juego es simplemente diabólico.



Los Lemmings no pueden pasar. Te necesitan como guía para que marque sus pasos.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.

Vive una Aventura

SEGA

Unitros

SPLATTERHOUSE II

Estos son todos los códigos del juego:

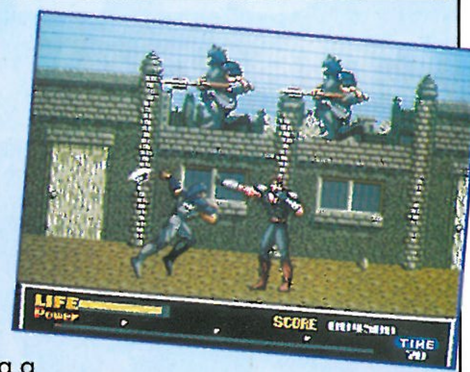
Nivel 2: EDK NAI ZOL LDL
Nivel 3: IDO GEM IAL LDL
Nivel 4: ADE XOE ZOL OME
Nivel 5: EFG VEI RAG ORD
Nivel 6: ADE NAI WRA LKA
Nivel 7: EFG XOE IAL LDL
Nivel 8: EDK VEI IAL LDL





LAST BATTLE



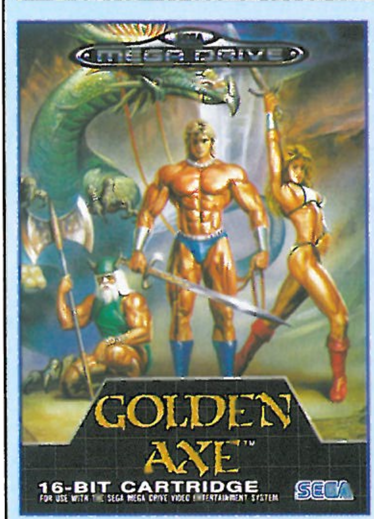


Cuando estés en los subterráneos, entra por las puertas del fondo y presiona hacia arriba, mata a todos los hombres y vuestra energía se duplicará.

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Llega al castillo (en la última fase), toma el helicóptero y te llevará a los cofres que hay en la parte más alta. Dispara y hallarás una abertura. Eleva el helicóptero y sigue el pasaje. Te evitarás un cuarto del camino.
Para todos los pulpos, debes golpear y destruir los tentáculos. Para acabar con ellos rápidamente, basta con coger el anillo y golpear en el tentáculo que se destruirá entero. Haz lo mismo para el otro. Entra en la vasija y encontrarás un almacén.

GOLDEN AXE



Para ganar un crédito, elige dos jugadores y mata al que no te interese. Cuando haya perdido las tres vidas, deja pasar el tiempo hasta que salga "Game Over".



CENTURION DEFENDER OF ROME

Carreras de carros:
Cada vez que pierdas una carrera, tu cotización aumentará, pasando de 1 contra 1 a 5 contra 1.
Cuando ganes una carrera, descenderá un punto.
Para conseguir algunos talentos, basta, que en las carreras en que 1 contra 1, 2 contra 1, 3 contra 1, 4 contra 1, con apostar lo mínimo y perder la carrera (haciendo explotar tu carro, por ejemplo), de manera que aumente tu cotización hasta 5 contra 1; luego gana la carrera en la que las apuestas estén al máximo.
Si apuestas 100 talentos, obtendrás 500. Basta con que hagas esto en las dos vueltas del juego (una carrera perdida= 5 contra 1 - una carrera ganada = 4 contra 1).

ASTERIX

MASTER SYSTEM

En el desierto, escoge a Obelix y cuando veas un resorte arriba, corre hacia el muro. Es un pasaje secreto.

Round 2-1. Elige Asterix. Salta el primer agujero, después el grande. Una vez que llegues a tierra firme, golpéate contra el muro y dirígete hacia la derecha para encontrar un pasaje secreto. Recupera el bonus.

Round 2-3. Elige Asterix. Sube a todos los tejados y entra por el agujero de la izquierda. Es un pasaje secreto en el que encontrarás una jarra que te ofrece diferentes bonus.

Round 2-3. Elige Obelix. En el tejado de arriba a la izquierda, salta la lava con la poción sólida y encontrarás una jarra con diferentes bonus.

Round 2-3. Elige a Asterix. Cuando vuelvas a salir de la casa, ve a la izquierda donde hay unos bloques. Conseguirás una vida. Salta por las ventanas para conseguir bonus.
Cuando vuelvas a esta misma puerta ve a la derecha y salta sobre el bloque. Déjate caer sobre el pilar de la derecha y, una vez allí, coge impulso y salta al extremo izquierdo. Abre la puerta y consigue el bonus que se te ofrece.

Round 3-2. Elige Asterix. En el hielo, justo detrás de la puerta, haz un agujero y pasa sobre el agua. Acabas de encontrar un atajo.

Round 4-1. Elige Asterix. Llega hasta la vasija azul y métete dentro. Salta, desplaza la jarra a la derecha, entra en su interior y habrás encontrado un nuevo pasadizo. Luego ve a la izquierda y encontrarás un nuevo pasaje secreto.

Round 4-1. Elige Obelix. Llega hasta la jarra azul, muévela hacia la derecha, entra en su interior y te encontrarás en las nubes. Cuidado con un hombrecillo que lanza flechas.

Round 4-1. Si no has encontrado ninguna salida en este nivel, avanza evitando a los enemigos. Llegarás a un fondo de saco. Déjate deslizar y aterrizarás en un agujero. Ahora tienes que ser rápido. Cuando estés por el aire, mueve la tinaja hasta que salgan las serpientes y después salta al suelo, mueve una nueva tinaja para poder atravesar la última pared en la que hay una vida. Toma la tinaja donde se encuentra la llave, sal por la puerta hacia la izquierda donde hay una puerta que es la última.

Round 4-2. Elige Asterix. Llega hasta los cañones, salta sobre el detonador y entra en su interior. No subas por las municiones.

Round 4-2. Elige Obelix. Mata a los guardas. En el primer leño redondo que veas, déjate caer a la derecha. Rompe los bloques y encuentra una vida.

Round 4-3. Elige Asterix. Ve hasta una jarra y cógela. También la siguiente. A su izquierda hay una vida. Sal por la derecha y un poco más lejos te subirá una jarra. Ve a la izquierda hasta la puerta. Destruye al jefe para ganar un bloque.

Round 5-1. Elige Asterix. Sube al carro y llegarás hasta el techo. Salta al pájaro porque tiene una llave.

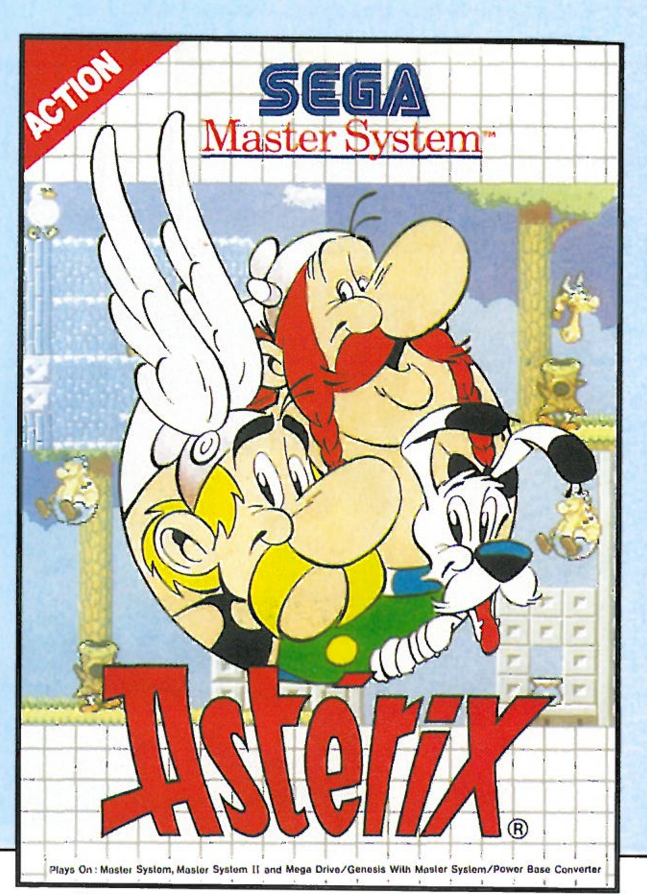
Round 5-3. Elige Asterix. Si encuentras unas telas de araña, asegúrate de que el bloque da dos vueltas.

Round 6-1. Elige Asterix. Si encuentras al pulpo, vuelve a entrar. Una vez que hayas salido, salta desde el agua a un volcán para conseguir el bonus.

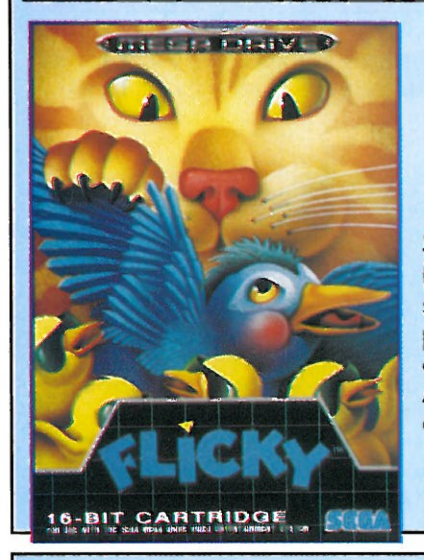
Round 6-3. Elige a Asterix. Hay que tener mucho valor para este nivel tan duro. Asegúrate simplemente de que el bloque que se encuentra a tus pies puede ralentizarse o acelerarse con el joypad.

Round 7-1. Elige Obelix. En el fondo de la gruta, antes de subir, ve a la derecha y encontrarás una jarra azul con diferentes bonus. Vuelve y sube.

En general, para pasar los muros, no es necesario romper todos los ladrillos. Basta con romper unos pocos, después lánzate contra el muro, agáchate en el último momento y parpadearás.



FLICKY





Selecciona Round (nivel 1 a 36): en la segunda página de presentación, presiona en el mando hacia Arriba, A/C y START al mismo tiempo.

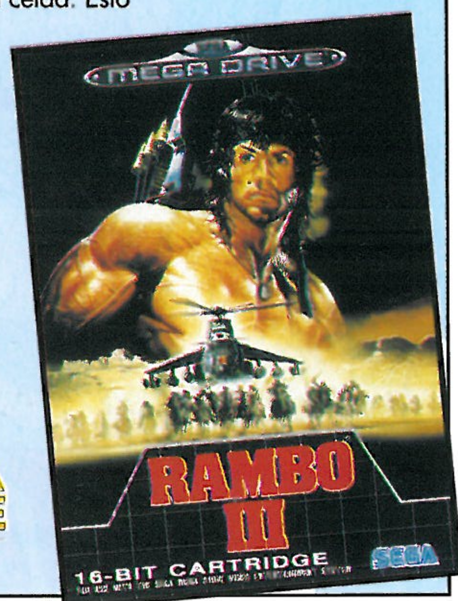
DRAGON CRYSTAL

Si tu nivel de vida está un poco bajo, párate y muévete en todos los sentidos hasta que el nivel de vida aumente.



RAMBO 3

En el tercer nivel hay dos casas verdes. Colca tres bombas en su esquina izquierda, en lo alto. Verás como los tejados se rajan y cómo ganas una vida y una serie de bonus.
En el nivel 2 hay un modo de salir rápidamente. Después de liberar a los dos prisioneros de la izquierda ve a por el último prisionero que está arriba a la derecha. Después de esto, coloca bombas en línea al pie del muro de la celda. Esto provocará el derrumbamiento de una parte del muro por donde podrás escapar, ganar tiempo y economizar mucha energía.



MEGA DRIVE

SPIDERMAN

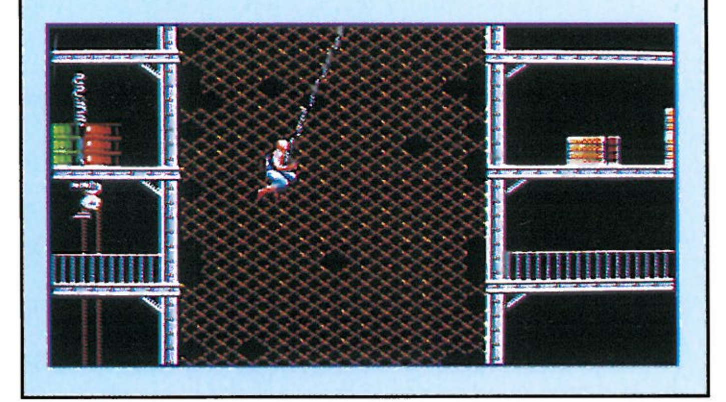
MASTER SYSTEM

Nivel 1: Los muelles.
En los modos Difficult y Nightmare, podemos sumergirnos en los muelles gracias a la oscuridad rompiendo las especies de lámparas verdes que están suspendidas en el techo. En estos momentos, los bandidos no podrán detectarte.

Nivel 3: La central eléctrica.
En los modos Difficult y Nightmare, arriba a la derecha, sobre la última plataforma hay un interruptor que corta toda la corriente.
En el modo Nightmare, justo después de pasar los arcos eléctricos y conseguir la llave, debes dejarte caer a la izquierda para que Spiderman pase sobre la Game Gear que está centelleando abajo a la izquierda. El nivel secreto es una especie de Pac-Man. ¡Atención! es absolutamente necesario dejarse caer y solamente bajar a lo largo de una tela de araña sino llegarás demasiado tarde.

Nivel 4: Central Park.
Igual que en los muelles, en el modo Difficult y Nightmare, podrás conseguir la oscuridad rompiendo las lámparas del techo. Los tiradores no podrán verte. ¡Atención! porque empezarán a disparar sin importarles ni el tiempo ni el lugar.

Nivel 5: Yancey Street.
En el modo Difficult y en el Nightmare, también puedes ocuparte de las lámparas. Además hay dos cajas con letras azules. Un puñetazo a cada una te dará energía.

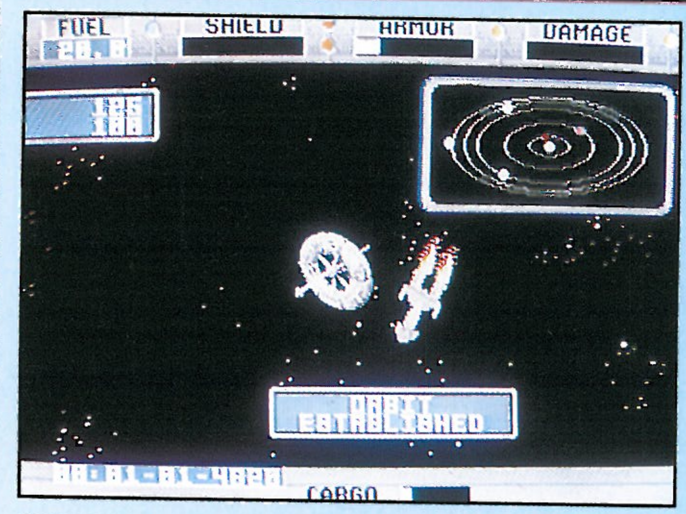


GYNOUG



Un truco para elegir el nivel de dificultad más fácil. En la página de presentación, elige Options y luego Game Level y presiona los botones A, B, C y START al mismo tiempo.

STARFLIGHT



ARTICULOS DE PRIMERA NECESIDAD:
El único modo de conseguir dinero es yendo a la prospección minera, debes almacenar los minerales. Un vehículo de tierra es necesario, incluso al comenzar el juego. Compra Ice Runners, pontones, contenedores y Turbo Chargers. Ve al primer planeta que veas. Allí, examina todo lo que puedas, vuelve a la base con lo encontrado y véndelo. Compra mejores propulsores o contenedores adicionales y Endurium. Guarda un poco de dinero para tu futuro Mineral Scanner. Cuando tengas todo el potencial minero de cada planeta, sigue adelante. Por el momento es inútil comprar blindaje pesado, radares o armas sofisticadas.

EL PRECIADO TITANIO:
Cuando hayas reparado tu nave en pleno espacio, tu mecánico te pedirá algunas materias primas, generalmente de titanio. Repasa los artículos y materias primas de cada sistema y almacena alrededor de cinco toneladas en tus bodegas. Haz tu mismo las reparaciones necesarias que, igual que en la realidad, te ahorrarán dinero. Los mecánicos de la base son carísimos.

LOS REGALOS DE LAS GALAXIAS:
Todo lo que pueda aumentar la potencia de tu nave proviene, esencialmente, de objetos que encontrarás en el cosmos. Te damos una lista de todo lo que es bueno y una explicación de para qué sirve cada cosa. Por supuesto, te gustará saber donde se encuentran estas maravillas. Búscalo en el manual y no olvides que tú eres el capitán a bordo. Por cierto, vende el Dodecaedro lo más rápidamente posible. Si lo haces lo podrás convertir en todas tus armas.

Hypercube: muestra los objetos cercanos en la carta.
Ring Device: indica el flujo en la carta estelar.
Flat Device: transporta la T.V. a la nave mientras se encuentra corta de energía.
Whining Object: devuelve los "spemins" más apreciados.
Tesseract: aumenta la eficacia global de la nave.
Red Cylinder: muestra los objetos situados en la superficie de los planetas.
Rod Device: aumenta la potencia de todos tus siste mas ofensivos.

LOS MAS BELLOS REGALOS:
Los dos regalos más bellos se encuentran en el sector Uhlek. Verlos es fácil para el Starflight. Desafortunadamente los Uhlek tienen muy mal carácter y buscan pelea a todas horas. Evita su furia y dirígete a tu destino. Localiza el primero en el sistema planetario 18-50, el planeta 5, coordenadas de superficie 15Nx44W, el segundo está en el sistema 112-200, planeta 3, coordenadas de superficie 59Nx64W. A diferencia de otros objetos, no están indicados en el libro de abordo del capitán.

MEGA DRIVE

CUESTION DE DINERO:
El comercio es una buena idea y permite aumentar tu cuenta en el banco. Pero no olvides que debes buscar los secretos de los Antiguos. Y comerciar lleva mucho tiempo, algo que no te sobra...

TU EQUIPO:
No somos racistas, pero evita en lo posible reclutar a los Thryn o a los Elowans. Aunque son inteligentes, estos dos pueblos están en guerra y tienen que destruir a sus enemigos hereditarios, por lo que no serán muy útiles a bordo. No desprecies a los androides, ya que pueden acumular muchas capacidades nuevas. En fin, procura multiplicar las experiencas mezclando diferentes razas.

COMO EQUIPAR LA NAVE:
Cuando tengas un nuevo Mineral Scanner, el dinero entrará a raudales. Compra mejores propulsores, mejores escudos, un casco pesado y armas. Economiza para poder adquirir más tarde las super armas. Pero ciertas armas están hechas para los snobs y a ti te decepcionarán. Compra progresivamente y aumenta la potencia de la nave.

EL BUEN FLUJO:
Utiliza la red de flujo teleportadora que es el mejor modo de economizar Endurium. Gracias al Ring Device, podrás ver estos curiosos objetos en tu carta. Verifícalo con tu navegante que no es un inútil. Si es el caso no verá nada y te proyectará en las profundidades insondables del cosmos. Volarás a ciegas.

¿AMIGO O ENEMIGO?
Una buena comunicación con las otras razas es el único y verdadero modo de salvar la galaxia y encontrar los secretos de los Antiguos. No avances sistemáticamente con el escudo activado y todas las armas listas para disparar. Si quieres de verdad romper una nave galáctica elije bien tus objetivos; es decir, los pueblos absolutamente hostiles como los Gazurtoits, que son unos villanos que venden sus venenos a los mercaderes o a los famosos Uhleks. Asegúrate muy bien, porque los Uhleks pueden destruir tu nave rápidamente. Lo más prudente es huir.

HACIA EL DESENLACE:
Lo esencial de la solución de Starflight se encuentra escondido en el libro de a bordo del capitán. Te indica la localización del planeta Crystal y también como podrás encontrar el Crystal Orb, indispensable para aterrizar sin problemas. El libro también te dice como encontrar los huevos dejados en la superficie de los planetas. También podrás ver el Crystal Cone, pero deberás encontrar un huevo suplementario para acabar con éxito la aventura, ¿dónde está? Sólo las conversaciones amistosas, largas y detalladas con las otras razas te darán las preciadas indicaciones.



BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY

LA PRISION

Una vez que hayas completado las tres primeras misiones, es posible liberar a Jason Dupare, un agente secreto infiltrado en la guarida de los Rams. Se encuentra en la mina de radio de Thule. Una vez en la órbita de este planeta, elige Prison. La mina es muy pequeña. Ve hacia abajo y, después de las puertas y los corredores encontrarás un panel que desconecta el sistema de defensa de las celdas. Si no lo haces no podrás entrar en la puerta de las celdas porque los lásers se disparan automáticamente. Una vez enfrente del panel, escribe YES. Cada vez que falles, aparecerá un robot de combate. No hay otra manera de hacerlo y esta vez resultará un poco largo, pero al final funcionará. Encontrarás un personaje muy bueno en Programming. Una vez que hayas reprogramado el sistema, podrás liberar a Jason Dupare, que se halla en su celda junto a otro prisionero. Sólo te queda volver a la nave y regresar a la base de Salvation. Practica, porque es la última vez que podrás hacerlo.

MARIPOSA THREE (MERCURE)

La Blue Card que conseguiste en Marte te permite pasar con cierta protección a la base Mariposa Three. Te encontrarás con Wilma, quien te explicará que va a crear algunas diversiones para su equipo y que tu trabajo será destruir el Doomsday Device. Después de encontrarla, ve por los corredores hacia abajo y hacia la derecha. Un hombre se aproximará a ti. Escribe Speak. Te preguntará si eres el Dancer. Responde Yes. Te dirá que Sun King te espera. Sigue el corredor hasta una puerta con un holograma que dice Security Gate. Entra en ella y habrá un pequeño combate en el que podrás recuperar una Flame Thrower. Entra en la sala superior. Ve por la puerta que está abajo a la derecha. Después, mientras vas hacia arriba, encontrarás un Core que es un ascensor. En el primer nivel hay un medallón de cobre que debes recuperar de una pequeña sala que está hacia abajo y a la izquierda. Cuando estés en la sala correcta, escribe Grab Medaillon con tu Roge. Vuelve al Core y sube un nivel. En una de las habitaciones se te preguntará Search The Closet?, di Yes y espera hasta que aparezca el medallón, pero se interpondrá un robot, así que haz Bypass con tu Roge. Monta en el Core del cuarto nivel. Detrás de la primera puerta que encuentres un guarda te preguntará si quieres ver a Sun King, di Yes. Al cabo de un momento llegarás a una sala denominada Abandon All Hope Ye Who Enter Here. Continúa tu ascensión y encontrarás a un guardia que te dará unos medallones que te permitirán el acceso a la audiencia de Sun King. Una vez con él te preguntará si hablas francés, di Oui. Luego querrá saber si eres Dancer, di Oui. A su última pregunta responde Oui. Vuelve al Core y sube lo más alto posible. Te verás en lo alto de la estación pero todavía es posible subir más gracias a una escalera que se encuentra en la izquierda. Sube por la escalera hasta el nivel Weapon Control. Ve hacia abajo y entra por la segunda puerta de la izquierda. Desconecta la energía del Doomsday Device. En este lugar hay un sistema de seguridad, pero la cuenta atrás se retrasará y de la misma forma la esterilización del planeta Tierra. Ve a la derecha hasta un muro. Después hacia abajo y utiliza la Retinal Lockpick. Baja hasta que no puedas más; luego a la derecha hasta que veas tres puertas más abajo. Toma la tercera puerta a la derecha; habrá un pequeño combate; luego pon en marcha el sistema de autodestrucción, pero en el momento de salir aparecerán más tropas y se desencadenará un combate bastante sangriento. Sólo resta volver a la escalera y bajar al nivel Escape Pod Control. Una vez en la sala que está lo más a la derecha posible verás una cápsula de salvamento en un lateral. Encontrarás a Wilma y despegaréis. La base explotará y regresaréis a Salvation donde seréis felicitados. Has llegado al final y no hay nada más que hacer...

CONSEJOS GENERALES:

Asegúrate de llevar guardaespaldas en ciertos pasajes, porque algunos, como los dos últimos, son muy difíciles de pasar. Es aconsejable que vuelvas a empezar varias veces para poder superarlos.
Cuando te enfrentes a los robots nunca utilices la Rocket Pistol, porque los robots de ECM son muy compactos y los misiles no les harán ningún daño ni los detendrán.
Ahora te decimos cuales son las bases orbitales más interesantes:

JUNO Armeria:
ECM Pack (200 créditos)
Dazzle Grenade (200 créditos)
Mist Grenade (200 créditos)
Stun Grenade (200 créditos)
Chaff Grenade (200 créditos)

PSYCHE Armeria:
Martina Laser Pistol (1340 créditos)

MARS Pavonis:
Armeria:
Martian Cutlass (400 créditos)
Sala de entretenimiento
Biblioteca
Thule Armeria:
Martian Rocket Pistol (2000 créditos)
Aurora Armeria:
Battle Armor (12000 créditos)
Protective Goggles (40 créditos)

MERCURY HIELO
Armeria:
Heavy Body Armor (6800 créditos)
Mercurian Heat Gun (16000 créditos)
Protective Goggles (40 créditos)
Sala de entretenimiento
Biblioteca

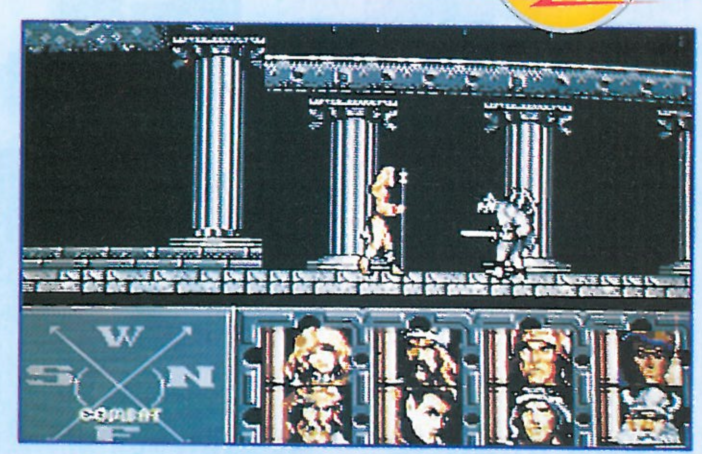
VENUS NEW ELYSIUM
Armeria:
Venusian Laser Pistol (2680 créditos)
Hyegeia Armeria:
Grenade Launcher (1000 créditos)
Tycho Armeria:
Lunarian Mono Sword (32000 créditos)
Dazzle Grenade (200 créditos)
Mist Grenade (200 créditos)
Stun Grenade (200 créditos)

PALLAS Sala de entretenimiento
FORTUNA Sala de entretenimiento
VESTIA Sala de entretenimiento

MEGA DRIVE

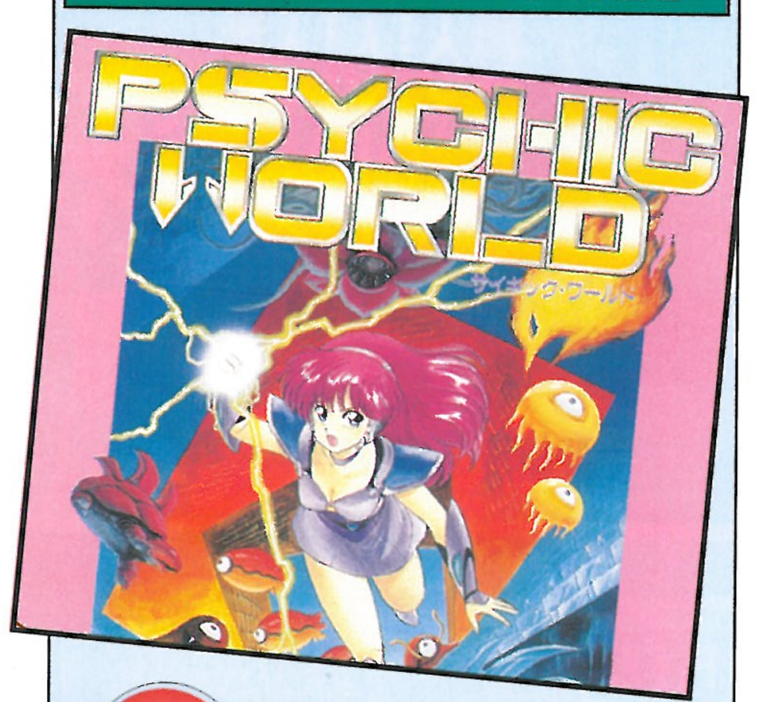
HEROES OF THE LANCE

MASTER SYSTEM



* Para ir al laberinto:
Dirección Norte, a la derecha, Este, al tercer puente, Sur, a la izquierda, a la primera puerta, Oeste, a la derecha, a la última puerta, Norte, a la derecha, a la primera puerta, Este, a la derecha, Sur, a izquierda, a la segunda puerta, Oeste, a izquierda y... salta, Oeste, derecha, Oeste, izquierda... salta, Sur, corre a la izquierda, a la primera puerta, al Sur, a izquierda, Oeste, izquierda... salta y al Oeste. Sólo te queda encontrar la salida y enfrentarte al dragón.

PSYCHIC WORLD



GAME GEAR

* El último nivel es la fortaleza. En determinado momento, volverás a encontrarte a tu hermana Lucía, pero está inconsciente y te atacará. Coge el escudo y el rayo paralizador para detenerla y sube por la escala. Continúa caminando y al cabo de un momento verás una cabeza, que es en realidad un monstruo de fin de nivel. Coge el escudo para protegerte del láser verde y dispara sobre ese cerebro en este orden:

- -"Vague Hydro" (hielo)
- -Arma ultrasónica
- -Cañón Psy (primer arma de Lucía)
- -Bala de fuego
- -Rayo congelante

Repite la operación dos o tres veces seguida y acabarás por vencerle.

FORGOTTEN WORLDS

* Durante la partida, si pulsas rápidamente el botón B tres o cuatro veces, todos los monstruos explotarán sin que pierdas demasiada energía.

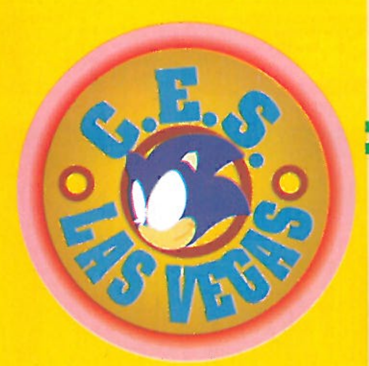


OPERATION WOLF



* Las escenas del campo de prisioneros y del aeropuerto son difíciles. Cada vez que aparezca un prisionero, haz una Pausa para evitar matarlo sin querer.
* Para no tener tantos daños al llegar al campo de prisioneros, deberás perder un Continúa en Amo Dump, pero después tanto tus Continúa como tus daños volverán a ser 0.
* En Amo Dump, cada vez que haya un vehículo blindado, utiliza una granada. Si todo va de forma normal, cuando te quedes sin granadas ya no quedarán tanques.





EL C.E.S. D

Sega ha causado un gran impacto en el último salón de Las Vegas, presentando un montón de novedades y algunos periféricos de lo más espectacular.





DE LAS VEGAS



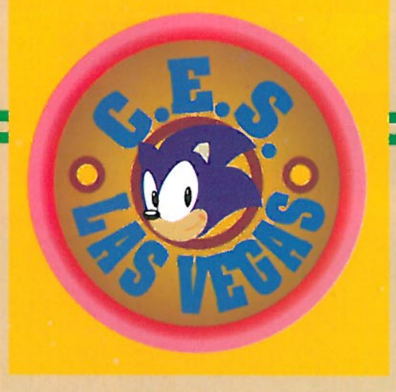
Para nadie es un secreto que Las Vegas es una ciudad dedicada casi íntegramente al entretenimiento y la diversión, así como a los juegos de apuestas: ruleta, blackjack, poker, máquinas tragaperras, etc. Pero lo que muchos no saben es que en enero abre sus puertas a otra clase de juegos.

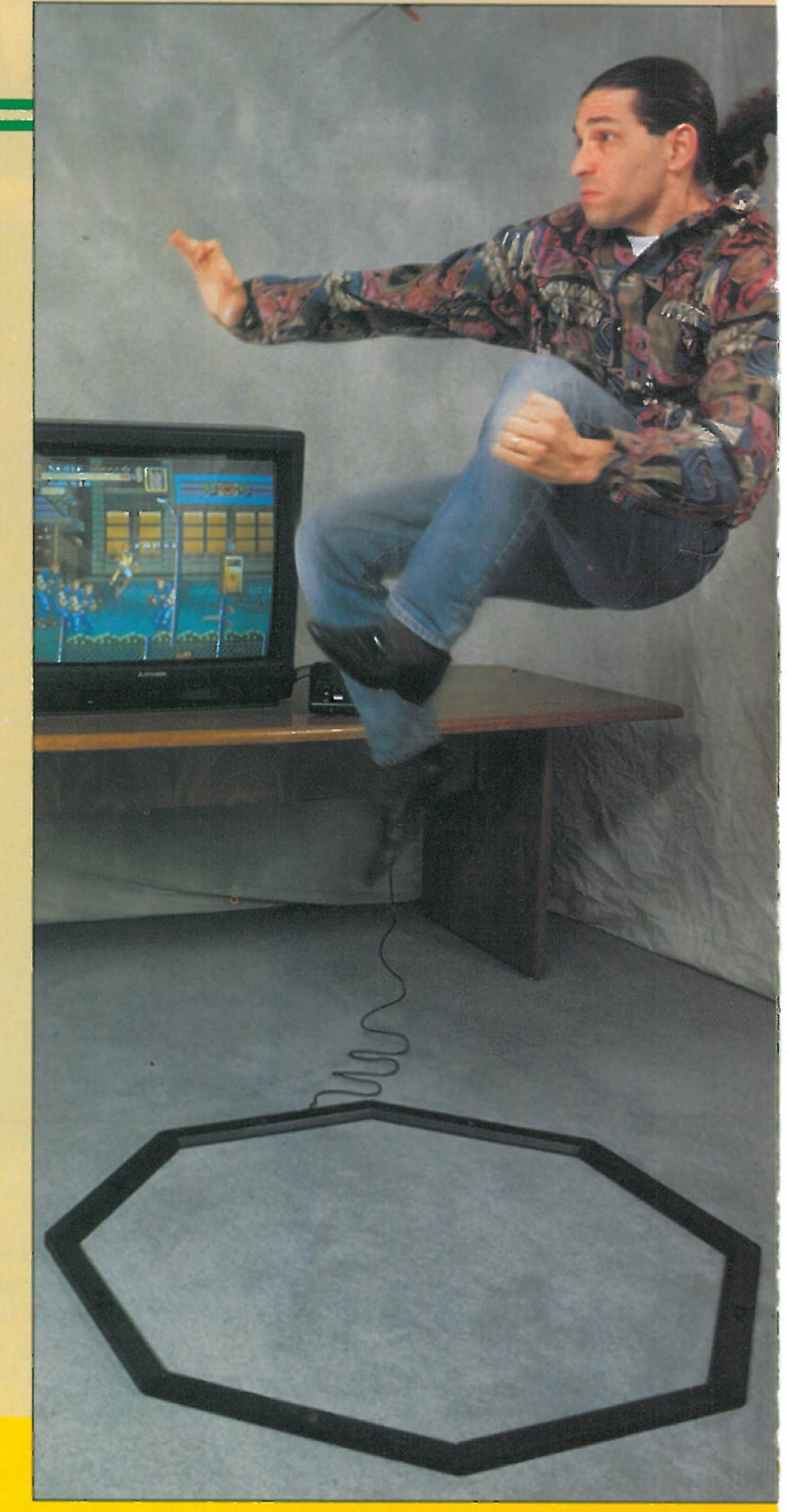
En efecto, el C.E.S. de Las Vegas, que se realiza todos los años en el mes de enero, es una de las grandes ferias americanas dedicada a los videojuegos. Sega conoce muy bien este tipo de eventos y no podía perder la oportunidad de lanzarse como una fiera a presentar sus novedades más asombrosas.

En el gran stand de Sega América se presentaron también todos sus nuevos periféricos. Así mismo los tres editores de juegos más importantes ocupaban los stands mostrando las novedades para los próximos meses. Además de los editores licenciados por Sega, en la feria se encontraban otros fabricantes como Sony y Konami. Podemos deciros que todos los juegos que Konami ha diseñado para la Megadrive no pasarán desapercibidos.

Las Tortugas Ninja, Tiny Toons, Rocket Knight o el Sunset Riders son algunas de las pequeñas maravillas de dibujos animados que pronto llegarán a vuestras consolas. Como réplica a estas novedades, Sony se interesa mucho más por la Mega-CD y así pudimos descubrir interesantes programas pensados para la nueva máquina.

CapCom, el famoso editor japonés que acaba de renovar las licencias con Sega, estaba ausente en esta edición de la feria, pero pudimos ver su versión de Final Fight para Mega-CD en el stand de Sega.





Por primera vez en USA, Sega presentó oficialmente la Mega-CD que se conoce allí con el nombre de "Sega-CD". El lanzamiento de la Mega-CD fue un éxito rotundo y en el poco tiempo que duró la feria se vendieron 300.000 unidades, así que probablemente Sega América sufrirá una ruptura de stock.

Y si la Mega-CD es indiscutiblemente una promesa en alza, necesitará unos juegos que sean igual de buenos. Es evidente que en estos momentos no se han desarrollado todavía grandes juegos para esta consola. Es por eso que Sega prefirió comercializar la Mega-CD en USA en lugar de en Europa. Pero esto es sólo el principio, porque Sega está diseñando grandes juegos y su equipo de programadores lleva ya trabajando un año para poder presentar sorpresas que den la talla de estas primeras novedades.



Todo va sobre ruedas para Sega en USA: la Mega-CD es todo un éxito, la Megadrive ocupa el primer lugar de ventas de las consolas de 16 bits y la Game Gear está en constante ascensión.

Sólo con echar un vistazo a la gran cantidad de novedades presentadas os daréis cuenta de lo que van a rendir vuestras consolas en este año.



L'ACTIVATOR

El evento más resaltado en el salón de las Vegas fue sin duda la presentación de el activador, un accesorio que nadie debe perderse. Se trata de un círculo que se coloca sobre el suelo y emite una serie de rayos infrarrojos hacia arriba. El juego se coloca en el centro de ese círculo, y en lugar de utilizar los mandos, él dirige al personaje sobre la pantalla apuntando sus rayos infrarrojos sobre sus brazos o sus piernas. Es posible utilizar el activador con cualquier juego de la Megadrive, de manera que según te muevas podrás activar los botones A, B o C así como el control direccional. Aunque esto es teóricamente posible para todos los juegos, con algunos no merece la pena utilizarlo, mientras que en otros funciona perfectamente.

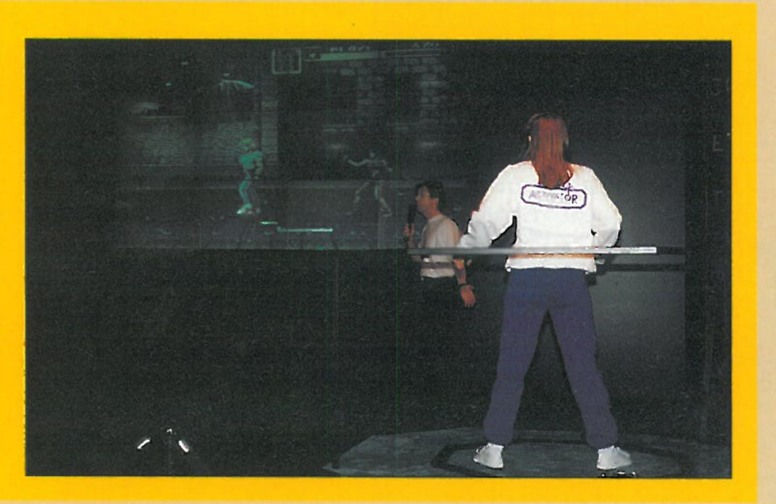
En Las Vegas, pudimos asistir a una impresionante demostración de este nuevo accesorio. Además es posible conectar dos activadores a la Megadrive, y luchar codo con codo en una partida de Streets of Rage II (en modo batalla) a lo grande. El hecho de simular un combate con movimientos en lugar que con el mando, aporta un realismo espectacular al juego. Es una verdadera revolución. El Activador es capaz de diferenciar los movimientos de brazos de los de las piernas, dando lugar a un sin fin de combinaciones posibles (al menos 16 golpes diferentes en Streets of Rage II, por ejemplo). Imagina las posibilidades de

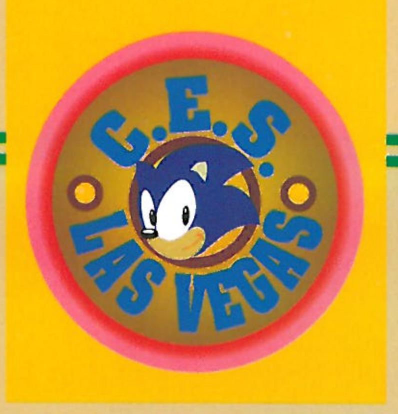
Mientras que otros trabajan afanosamente por conseguir sus CD-ROM, Sega va un paso por delante, y prepara una nueva opción. Con Virtua Sega, nos encontramos en medio de la ciencia ficción. Mientras que seguimos esperando la llegada de los juegos de realidad virtual a nuestro país, Sega nos los trae a domicilio. A finales de año podremos disfrutar de la realidad virtual en casa, con la Megadrive. Para aquellos que no sabéis lo que es la realidad virtual, trataremos de explicarlo lo más sencillamente posible. La principal diferencia entre la realidad virtual y los juegos de video tradicionales es la capacidad de integrarse completamente dentro del juego en la realidad virtual, en lugar de tener que limitarte a mirar a la pantalla desde fuera del juego. Debes colocarte una especie de casco sobre los ojos. De esta manera te aislas del mundo real y sólo podrás ver las imágenes del juego. De hecho, te encontrarás en mitad del juego, y si tuerces la cabeza hacia un lado, verás una vista de perfil del decorado del juego, si levantas la cabeza verás lo que hay por encima de ti y si la bajas te verás los pies (bueno en realidad los pies de tu personaje en el juego). La realidad virtual está a punto de llegar y podrás comprobarlo en muchos juegos de este tipo, y podemos afirmar que será una experiencia espectacular y diferente para todos vosotros. La realidad virtual os transportará a otro mundo. Los juegos de realidad virtual son totalmente diferentes de los juegos de videos tradicionales con sus técnicas de 3D en superficies planas. Para explicarlo de forma clara, deciros que en lugar de ver los objetos que se desplazan en un decorado preestablecido, la posición de los objetos, personajes y decorados está calculada en función de tus movimientos y por lo tanto se dispone de una gran libertad de acción. Para crear estos juegos de realidad virtual, Sega dispone de una técnica puesta a punto en el juego Virtua Racing, el último juego de arcade de Sega. Es suficiente jugar una vez a este juego para comprender las fantásticas posibilidades de esta técnica. Virtua Sega os permitirá sumergíros totalmente en un juego en color, en 3D y con 360º, ¡es otro universo!

Virtua Sega será comercializado en USA a finales de año y Sega editará cuatro juegos en realidad virtual para este periférico. Están previstos: un juego de acción, un juego de tiro, un simulador de vuelo y un simulador de carreras automovilísticas. ¡Qué bien!

este accesorio en otros juegos de este tipo, sobre todo en uno de los más esperados de esta temporada, como ya habrás adivinado nos referimos a Street Fighter II.

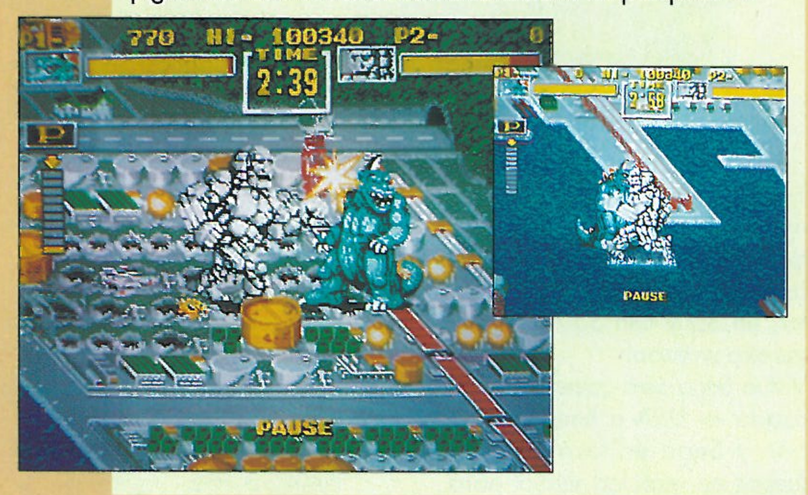
Pero si esto te parece poco, el Activador te ofrece más diversión gracias a su capacidad musical. En efecto, podrás comprobar qué impresionante resulta esta demostración musical del Activador. Este novedoso accesorio será comercializado en USA en septiembre y costará alrededor de las diez mil pesetas, además de incluir un cartucho con dos juegos. El primero de estos juegos es de lucha, mientras que el segundo es un programa musical sin igual, ya que te permitirá componer tus propias melodías. Esperaremos pacientemente a que el Activador llegue a España.





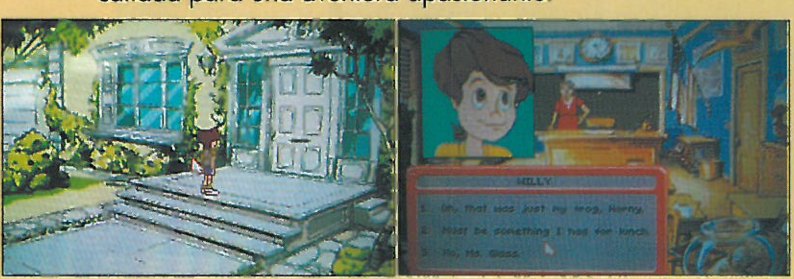
KING OF MONSTERS
TAKARA
MEGADRIVE

Se trata de una conversión de un juego de arcade de SNK y de un juego de lucha bastante original, ya que estas bestias son similares a los clásicos monstruos tipo Godzilla. Estos monstruos gigantes se pelean en la ciudad y causan grandes daños a su entorno ya que las construcciones se deshacen a sus pies. Es posible jugar a dos jugadores con bestiales enfrentamientos en perspectiva.



WILLY BEAMISH
SIERRA
MEGA-CD

Willy Beamish es el primer juego de Sierra para Sega, un editor americano muy conocido para los usuarios de ordenadores personales gracias a sus juegos de aventuras (las series King Quest, Space Quest, etc.). En este último juego, Willy Beamish se va de vacaciones, pero vivirá una serie interminable de aventuras. Unos gráficos fantásticos y una banda sonora de gran calidad para una aventura apasionante.

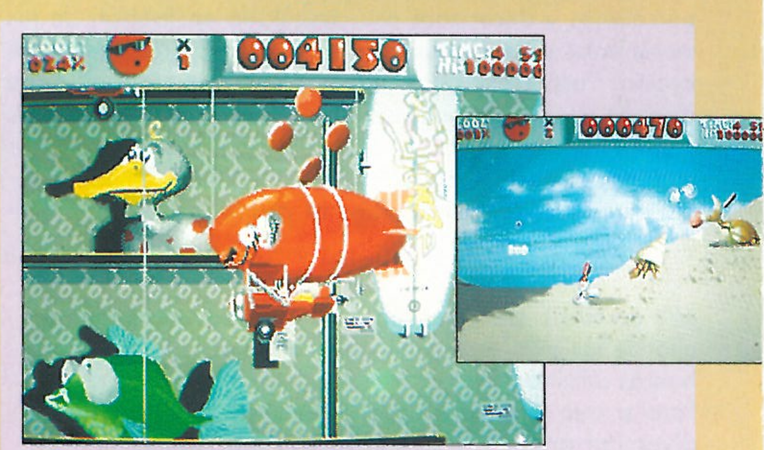




TERMINATOR
VIRGIN GAMES
MEGA-CD

Todos conocéis ya este famoso juego disponible en todas las consolas de Sega. Virgin Games ha pensado que también debería estar disponible para la Mega-CD. Pero atención, porque no se trata de una simple conversión del juego para esta consola, ya que aunque el espíritu del juego es similar al de los otros, los niveles de esta versión son totalmente diferentes. Además los gráficos son magníficos y los decorados también. Terminator va a causar muchos daños...

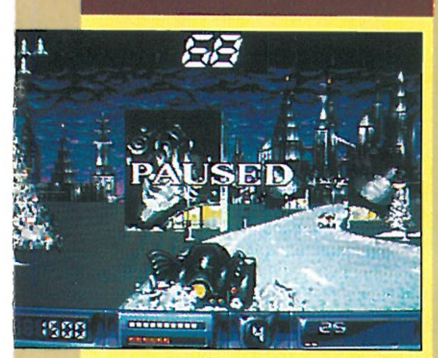




COOL SPOT
VIRGIN GAMES
MEGADRIVE

Después de Mick y Mack los personajes famosos de McDonald, Virgin Games edita un juego de Spot (conocido en España como Fido Dido), el héroe de Seven Up muy popular en USA. Este tipo de licencias parece una fuente inagotable de inspiración para Virgin ya que este juego es fantástico. Los gráficos son extraordinarios, pero sobre todo es la animación lo que destaca de manera especial. Sin duda será uno de los grandes éxitos de la Megadrive en esta temporada.

BATMAN RETURNS
SEGA MEGA-CD



Después de su éxito en las versiones Game Gear, Master System y Mega Drive, Batman llega a la Mega-CD. En esta novedosa versión asistiremos a asombrosas persecuciones en las calles de Gotham City. La animación es bastante fluida y la impresión general está bastante conseguida. No habrá manera de resistirse a volar en el Batmóvil.



SEWER SHARK
SONY MEGA-CD

Sony ha realizado un *shoot them up* fantástico para la Mega-CD. Bajo las órdenes de Sewer Shark te desplazarás a toda velocidad por las grutas de Solar City con el fin de aniquilar a toda la gentuza que merodea por la ciudad. Una animación muy rápida que contribuye a darle más realismo a esta misión que te someterá a una dura prueba. Pero, como en la mayor parte de los juegos de este tipo para la CD, no controlarás el desplazamiento de la nave, sino solamente el visor gracias al cual podrás acabar con todos los enemigos que se interpongan en tu camino.





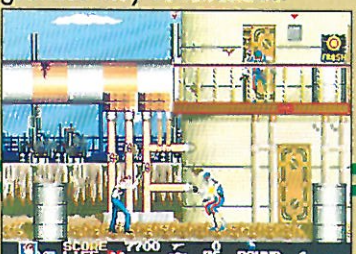


SILPHEED
GAME ARTS MEGA-CD

Llega el primer gran juego de *shoot them up* para la Mega-CD y su nombre es Silpheed. Sobrevuelas unos países lejanos y debes atacar las bases enemigas en el espacio. La acción está en 3D y además te sorprenderán los gráficos y la calidad de la animación. Un juego excitante que te recordará un poco a Zaxxon, uno de los grandes éxitos de este tipo de juegos.

ROLLING THUNDER III
NAMCO MEGADRIVE

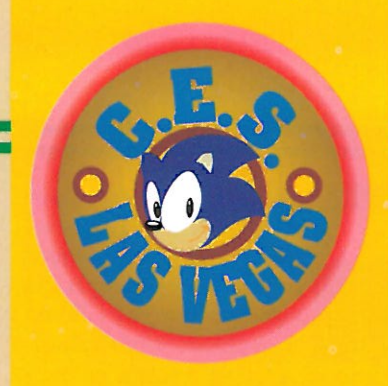
Aquí está la tercera parte de este célebre juego de arcade editado por Namco. El argumento es el mismo, deberás hacer una limpieza en la guarida de una sociedad secreta que trata de dominar al mundo entero. Igual que en los episodios anteriores la acción se desarrolla en dos niveles y puedes pasar de uno a otro voluntariamente. Esta vez no se puede jugar con dos jugadores, pero como compensación recibirás unas dosis extra de golpes y unos gráficos muy sofisticados.



BATTLETOADS
TRADEWEST MEGADRIVE

En la línea de las Tortugas Ninja, pero esta vez los protagonistas de este juego de lucha son sapos. La reina negra retiene a la bella princesa Angélica como rehén y los sapos deberán enfrentarse a los soldados enemigos y sortear numerosos obstáculos diseminados por todo el camino para lograr liberarla. Te ofrece una acción frenética y grandes dosis de humor, con numerosos chistes y golpes.

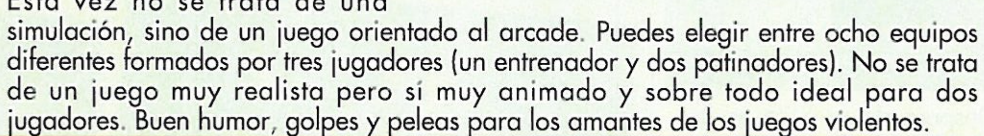




HIT THE ICE
TAITO
MEGADRIVE



Después de la simulación de hockey de Electronic Arts, llega esta nueva versión de este juego. Esta vez no se trata de una


simulación, sino de un juego orientado al arcade. Puedes elegir entre ocho equipos diferentes formados por tres jugadores (un entrenador y dos patinadores). No se trata de un juego muy realista pero sí muy animado y sobre todo ideal para dos jugadores. Buen humor, golpes y peleas para los amantes de los juegos violentos.

CHASE H.Q. II
TAITO
MEGADRIVE

En esta adaptación del famoso juego de arcade de Taito, te verás inmerso en una persecución de peligrosos criminales en las carreteras americanas. No puedes perder ni un minuto y sólo los conductores más audaces serán capaces de evitar los obstáculos diseminados en el recorrido. Igual que Starsky y Hutch, deberás correr grandes riesgos para tener la oportunidad de atrapar a todos los fugitivos y obligarles a detenerse.



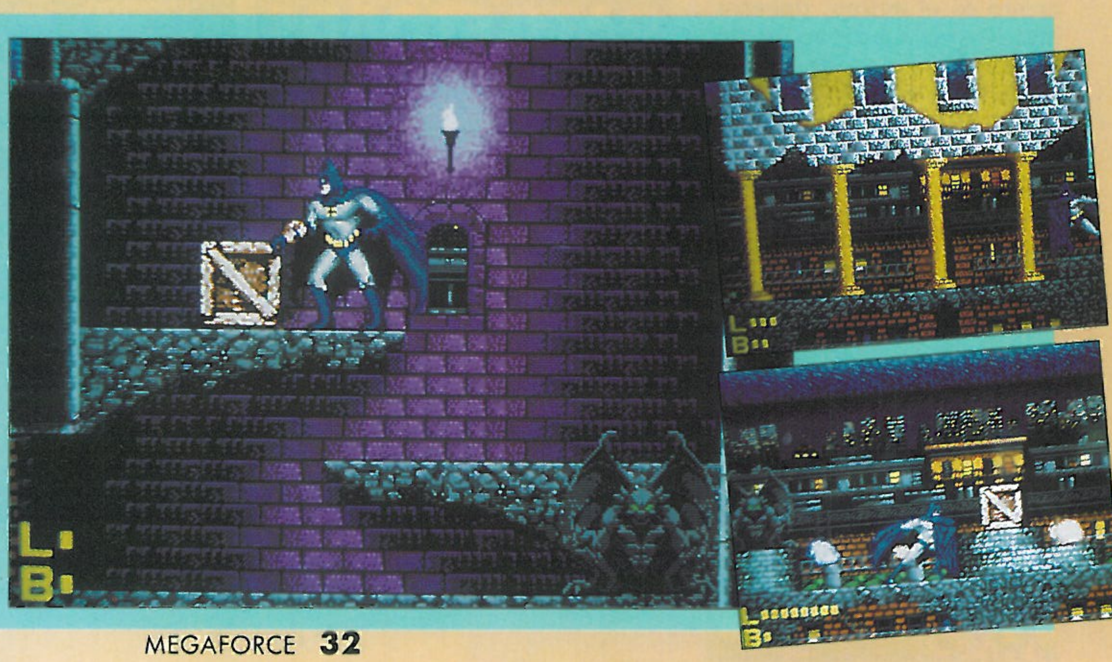


SPLATTERHOUSE III
NAMCO
MEGADRIVE

Los fans de esta serie podrán encontrarse de nuevo con el hombre de la máscara de Viernes 13. La violencia y la sangre están del todo presentes en este nuevo episodio. Monstruos vivientes y toda clase de criaturas te atacarán sin piedad y deberás masacrarles a base de puñetazos y patadas, o bien utilizando las armas que encontrarás en el juego. Buenos gráficos y una banda sonora que representa fielmente el alma de este juego ideal para los incondicionales de las fuertes emociones.

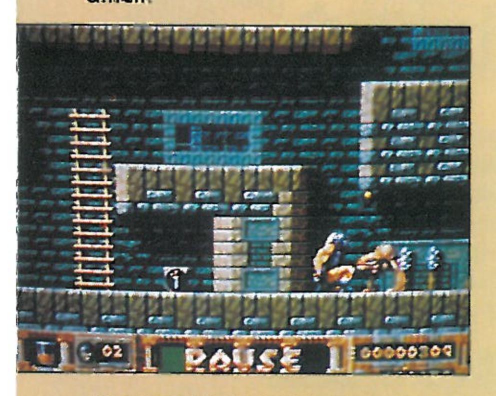
BATMAN 2
SUNSOFT
MEGADRIVE

Los fans de este héroe están de suerte porque este es el tercer juego dedicado a Batman para la Mega Drive. Después de enfrentarse con el Pingüino y con Cat Woman en Batman Returns, ahora deberá enfrentarse otra vez con su peor enemigo: Joker. Hay peleas hasta en el aire, ya que Joker ha enviado a todos sus hombres a las calles de Gotham City.

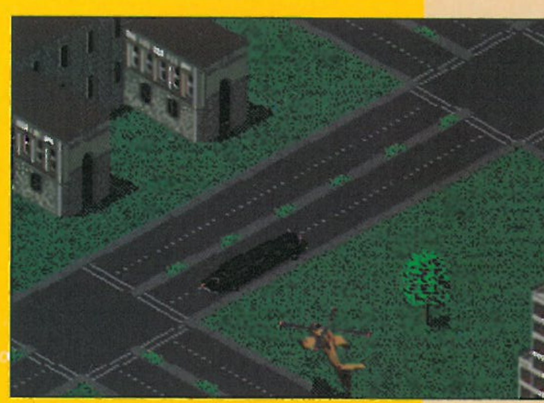


GODS
MINDSCAPE
MEGADRIVE

Después del éxito conseguido en los microordenadores, este célebre juego de Bitman Brothers llega a la Megadrive. Si la acción juega un papel primordial en este juego de plataformas, es igualmente importante estrujarse las meninges para encontrar el camino adecuado en este universo de locos. En efecto, no es suficiente vencer a todos tus enemigos sino también recuperar toda clase de objetos y maniobrar los interruptores con habilidad para desbloquear ciertos pasajes. Una aventura difícil.







JUNGLE STRIKE
ELECTRONIC ARTS
MEGADRIVE

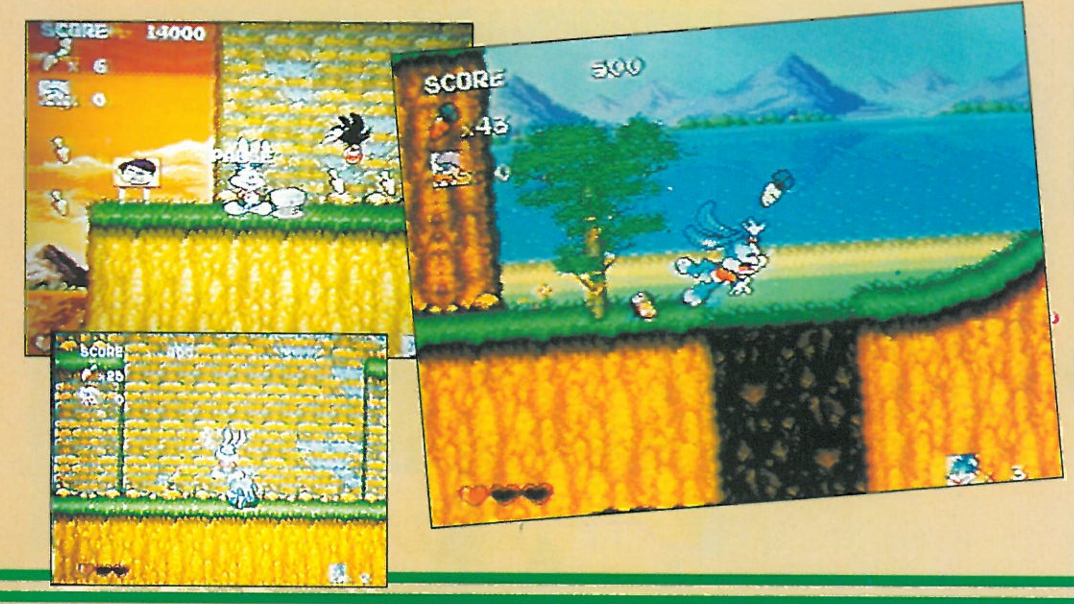
Después de participar en la guerra del golfo con Desert Strike, deberás enfrentarte a unos terroristas. Bastante más largo que Desert Strike, se te propondrán múltiples misiones y deberás abandonar tu helicóptero para recurrir a otros medios de transporte como un jeep o un overcraft. Algunas misiones se desarrollan de noche, lo que será una dura prueba. Resaltar que Jungle Strike es un cartucho de 16 megas.





TINY TOON
KONAMI
MEGADRIVE

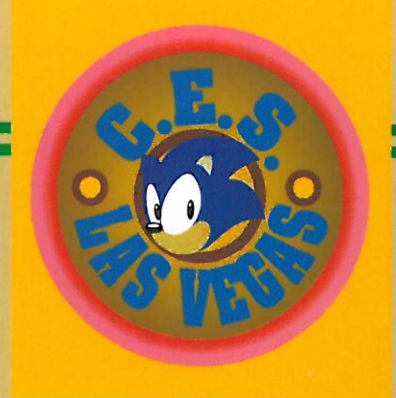
Konami apuesta con fuerza en este juego para Megadrive que consagra a uno de los personajes de dibujos más conocido: Buster Bunny, el hijo de Bugs, que se lanza a una intrépida aventura en compañía de sus amigos, entre ellos Max Montana. Atravesarás dos países a lo largo de tu aventura y no debes olvidar coger todas las zanahorias que veas por el camino. Un magnífico juego de plataformas al que acompañan unos gráficos excelentes que te harán creer que estas dentro de una película de dibujos. Esperaremos impacientes.



SUPERMAN
SUNSOFT
MEGADRIVE

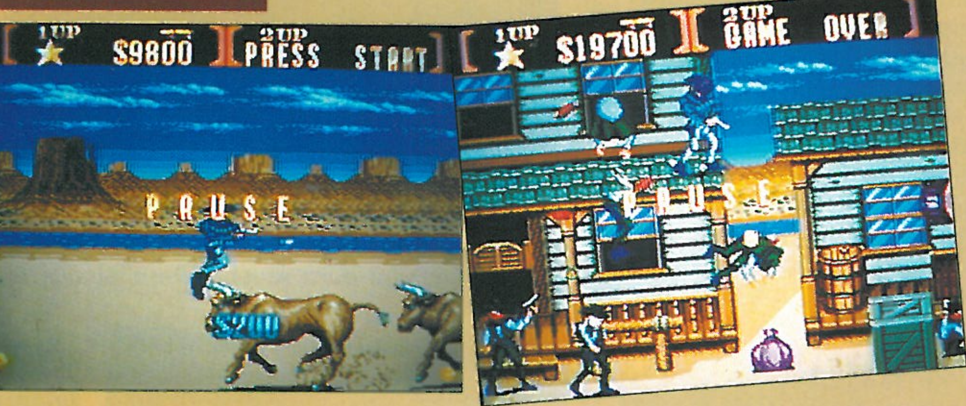
Después de Batman le tocaba el turno a Superman, el héroe de los héroes hace su aparición en la Megadrive. Al principio de cada misión podrás elegir entre uno de estos dos superpoderes: la visión infrarroja o el puñetazo supersónico que hará temblar a tus enemigos. Un juego de plataformas, de *shoot them up* y con muchas misiones para divertirse.





SUNSET RIDERS
KONAMI MEGADRIVE

Este juego es una adaptación de un juego de Konami que te hará vivir grandes aventuras en el lejano oeste. Todos los ingredientes del western están presentes: duelos, asaltos al tren, bellezas de salón, etc. Sunset Riders se beneficia de unos gráficos excelentes, una realización perfecta, una acción trepidante y, además, la posibilidad de jugar con otro. ¿Estás preparado viejo cowboy?



AMAZING TENNIS
ABSOLUTE MEGADRIVE

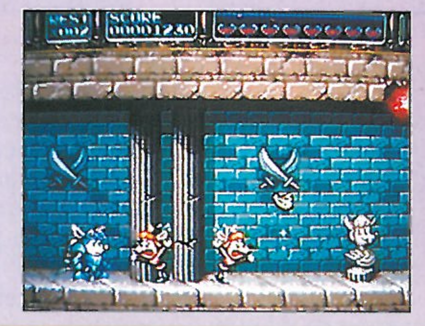


Después del Gram Slam y de Andrea Agassi (que saldrá próximamente) llega la tercera simulación de tenis para la Megadrive. A primera vista te sorprenderá su gran realismo puesto que ves la pista como en la televisión. Solo o a dos jugadores, esta simulación te permitirá jugar emocionantes partidos y vivir nuevas sensaciones.

ROCKET KNIGHT
KONAMI MEGADRIVE

Como todos los demás juegos presentados por Konami en Las Vegas, Rocket Night es una maravilla que hay que conseguir sin falta. El héroe es un personaje extraño que tiene el poder de plegarse como un cohete espacial y sus aventuras son de lo más original. La realización y la idea son geniales, ¿qué más quieres?







MUHAMMAD ALI
VIRGIN GAMES MEGADRIVE



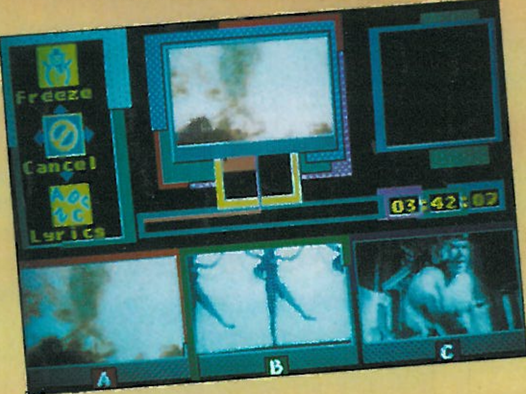
Esta excelente simulación de boxeo está dedicada a Muhammed Ali que fue campeón del mundo varias temporadas. Este juego es una imitación perfecta de lo que es un combate de boxeo. Los gráficos y el sonido están bastante logrados y la vista del ring varía a medida que se desplaza el protagonista. Para jugar solo o acompañado y no parar de dar puñetazos.

SONIC 2
SEGA MEGA-CD

Todo el mundo habla de esta versión, pero nadie la ha logrado ver. En efecto, no apareció en Las Vegas. Sega guarda celosamente el secreto de este nuevo juego de aventuras a cargo de nuestro querido erizo. Pero hay que tener paciencia, aunque para los más impacientes aquí tenéis una foto. No queda otro remedio...



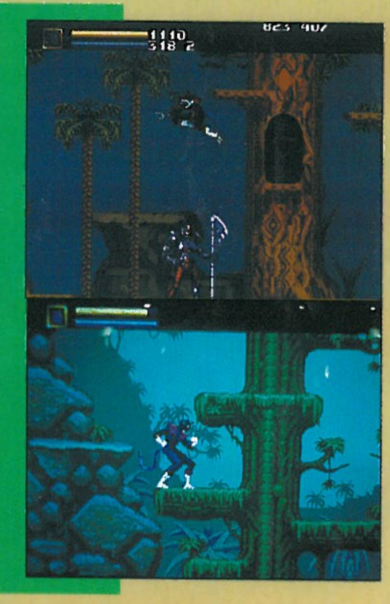
MAKE YOUR OWN VIDEO
SONY
MEGA-CD



No se trata de un juego, sino de un programa que te enseña todo lo que puedes hacer con tu Mega-CD. Como su nombre indica, este programa te permitirá realizar tus propios video clips. Puedes elegir entre tres canciones distintas y dispones de tres famosas secuencias filmadas para realizar tu video. Además tienes un montón de efectos especiales para añadir y dar un toque muy personal a tus creaciones.

X-MEN
SEGA
MEGADRIVE

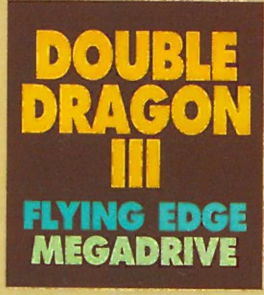
Decididamente los héroes de Marvel son perfectos para la Megadrive. Esta vez Sega ha elegido a los X-Men para un juego de acción y plataformas. Podrás escoger entre los diferentes componentes del grupo X-Men, cada uno de los cuales posee un arma especial.
Hay combates en el cielo y vuestros héroes no os defraudarán.



NBA ALL STAR CHALLENGE
FLYING EDGE
MEGADRIVE

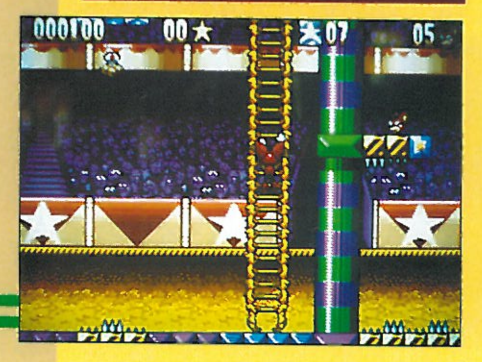


Este juego te permitirá elegir entre los 27 mejores jugadores de basket americano. Podrás participar en un concurso de tiros o en una lucha one-on-one. Un realismo increíble con unos gráficos excelentes. Los numerosos fans de este deporte estarán contentos.



AERO THE ACROBAT
SUNSOFT
MEGADRIVE

El personaje central es la estrella de un circo. Será el encargado de evitar que el director del circo pegue a los animales, cosa que Aéreo no permitirá. Aero the Acrobat es un juego muy entretenido con unos gráficos muy buenos. Una aventura que te transportará al universo del circo.

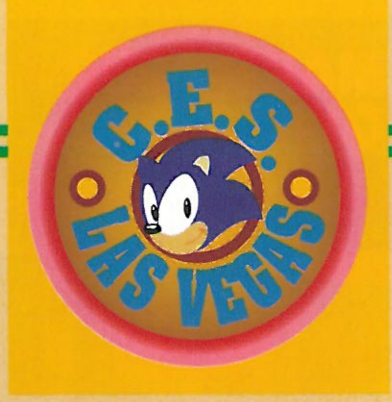




DOUBLE DRAGON III
FLYING EDGE
MEGADRIVE

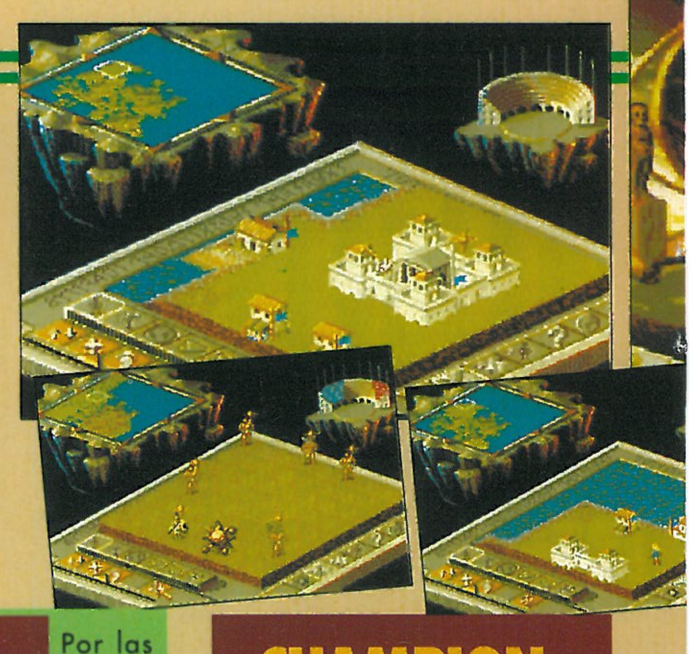
Billy y Jean vuelven a esta tercera versión del juego de arcade Double Dragon. Esta vez, viajarás alrededor del mundo, pero tendrás que enfrentarte a tus enemigos que te superan en número. Un juego de lucha en el que pueden participar dos jugadores.





POPULOUS 2
VIRGIN GAMES
MEGADRIVE

Populous está considerado con toda justicia como uno de los juegos más originales de los últimos tiempos, es el juego de estrategia por excelencia. Virgin comercializará próximamente esta versión que incorpora tres innovaciones. Populous II es todavía más apasionante y rico que su precedente. Un reto para los amantes de la estrategia.



OUTLANDER
SOFTWARE TOOLWORKS
MEGADRIVE



En el mundo de después de la caída de la bomba, que no puede dejar de recordarnos a Mad Max 2, los aventureros tendrán que viajar por carreteras desiertas en sus autos para encontrar el preciado carburante. No es para nada una búsqueda tranquila lo que nos propone Outlander, más bien se trata de una cuestión de supervivencia.

TURTLES : THE HYPER STONE HEIST
KONAMI
MEGADRIVE

Por las cartas recibidas sabemos que muchos de vosotros estáis esperando la llegada de vuestras tortugas preferidas a las consolas de Sega. En esta ocasión los afortunados serán los dueños de la Megadrive, ya que Konami ha diseñado este juego de lucha para esta consola. Las Tortugas Ninja se deslizan por las alcantarillas de New York y tendrán que enfrentarse a Shredder y sus hombres, en una lucha muy dura.



CHAMPIONSHIP PRO-AM
TRADEWEST
MEGADRIVE



Championship Pro-am te ofrece la posibilidad de participar en una loca carrera de coches teledirigidos. Los obstáculos son numerosos en todo el recorrido de cada circuito (24 en total) y los adversarios están dispuestos a todo. Debes ser uno de los tres primeros para pasar al siguiente circuito.

FINAL FIGHT
CAPCOM
MEGA-CD

Tras el triunfo de Street Fighter II, CapCom ha hecho una incursión en los juegos de arcade y de lucha: Final Fight. Este juego ha sido el elegido para este debut de la casa. Resaltar que esta versión para Mega-CD será la única que tendrá todos los niveles del juego de arcade original y permitirá jugar a dos jugadores a la vez.









NIGHT TRAP
SEGA MEGA-CD

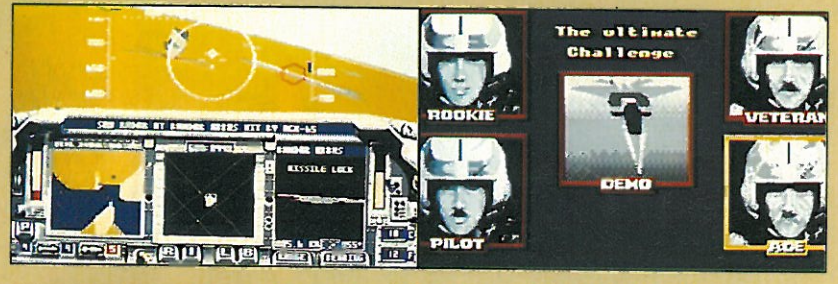
Este juego de Sega representa una nueva generación de los juegos para Mega-CD. Night Trap es una especie de film interactivo, enteramente realizado a partir de secuencias filmadas por actores. Un nuevo concepto que no logrará aburrirte jamás.



FATAL FURY
TAKARA MEGADRIVE

La adaptación de este juego de arcade de SNK se puede incluir en la línea de Street Fighter II. En este juego de espectaculares luchas, podrás elegir entre tres expertos luchadores cada uno de los cuales utiliza una técnica y un arma determinada. Jugando con dos jugadores resulta apasionante. Pero si juegas solo deberás enfrentarte a una decena de combatientes, cada cual más resistente.





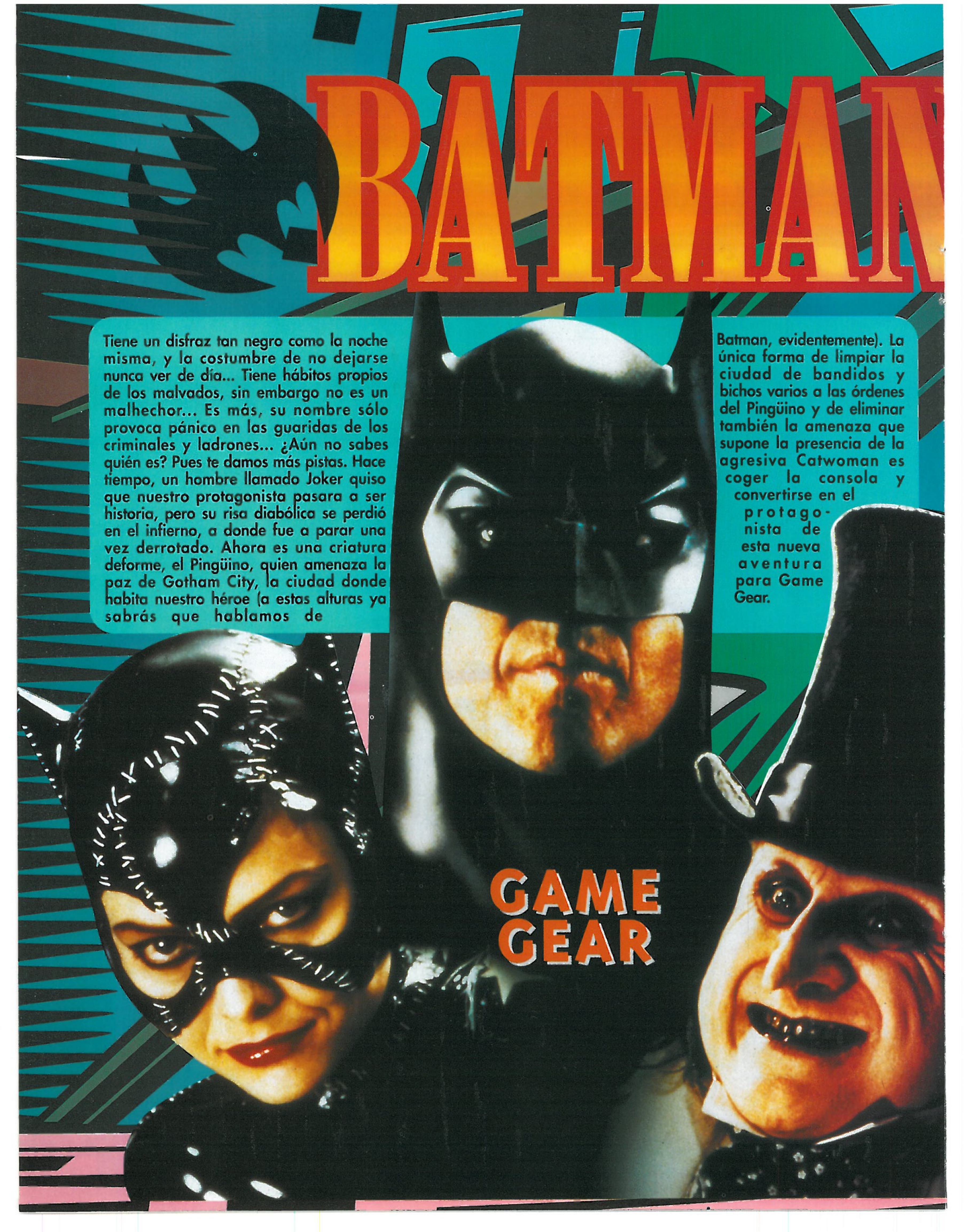
F15 STRIKE EAGLE
MICROPROSE MEGA-CD

Después del F-22 y del LHX Attack Chopper, los poseedores de una Megadrive podrán disfrutar de un tercer simulador de vuelo (más bien de combate aéreo). F-15 Strike Eagle es un clásico de este género de juegos creado por Microprose, un experto en la materia. Podrás efectuar tus misiones en diferentes partes del mundo y bombardear las instalaciones enemigas evitando los disparos de la DCA, o lanzándote a encarnizados combates aéreos.

NINJA WARRIORS
TAITO MEGA-CD

Se trata de la adaptación de un gran juego de arcade de Taito que tiene la particularidad de que se juega en dos pantallas situadas una al lado de la otra. En esta versión se puede jugar a dos jugadores como en el original.



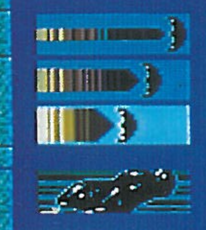


BATMAN

Tiene un disfraz tan negro como la noche misma, y la costumbre de no dejarse nunca ver de día... Tiene hábitos propios de los malvados, sin embargo no es un malhechor... Es más, su nombre sólo provoca pánico en las guaridas de los criminales y ladrones... ¿Aún no sabes quién es? Pues te damos más pistas. Hace tiempo, un hombre llamado Joker quiso que nuestro protagonista pasara a ser historia, pero su risa diabólica se perdió en el infierno, a donde fue a parar una vez derrotado. Ahora es una criatura deforme, el Pingüino, quien amenaza la paz de Gotham City, la ciudad donde habita nuestro héroe (a estas alturas ya sabrás que hablamos de Batman, evidentemente). La única forma de limpiar la ciudad de bandidos y bichos varios a las órdenes del Pingüino y de eliminar también la amenaza que supone la presencia de la agresiva Catwoman es coger la consola y convertirse en el protagonista de esta nueva aventura para Game Gear.

GAME GEAR







LAS OPCIONES

En esta ventana, a la que accedes con la simple pulsación del botón de Pausa de la consola, podrás configurar tus ataques, esto es, elegir cómo van a ser tus lanzamientos de "batarang". Tienes tres modos: el de largo alcance pero poco fiable, el de alcance medio con buena potencia, y el de corto alcance con gran potencia. Hay que saber alternarlos durante el juego, ya que son más o menos eficaces según el enemigo con el que te encuentres. En esta ventana puedes programar también tus poderes, de gran utilidad ante algunos jefes de fin de nivel y ante algunas situaciones complicadas. No olvides que tienes un límite en el uso de las cosas, de modo que raciónalas bien, aunque estáte atento porque en algunas pantallas podrás recoger bonos y objetos que te darán más poder. Entre tus posibilidades está la elección del vehículo: Batmobile o Batboat, para distintos terrenos, y la elección del recorrido, al empezar el juego, entre uno más sencillo y otro más complicado. La ruta primera es, lógicamente, la más sencilla, mientras que el segundo camino es más complicado, y sólo se recomienda a jugadores en buena forma o a quienes ya hayan echado alguna partida entrenándose con la primera ruta.



BATMAN RETURNS STAGE 1

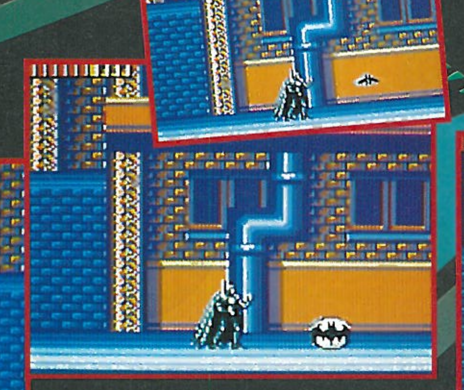
STAGE 1
ROUTE1 ROUTE2
ROUTE SELECT

BOSS 1

Este es el primer enemigo con el que debes luchar. Hazle ver quién tiene la sartén por el mango.



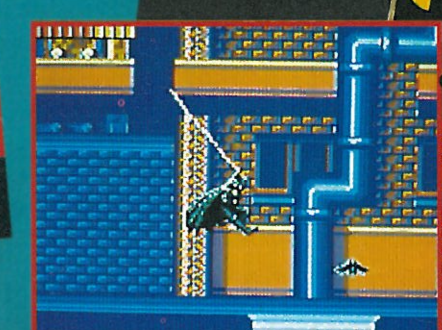
No te rías, el payaso que tienes enfrente de ti no ha venido para entretenerte, pero no podrás matarle hasta que se ponga de pie, y si ves que se enfada, esquívale y olvídale.



Aquí tienes un bono suplementario para aumentar tu poder y llamar a tu Batmovile.

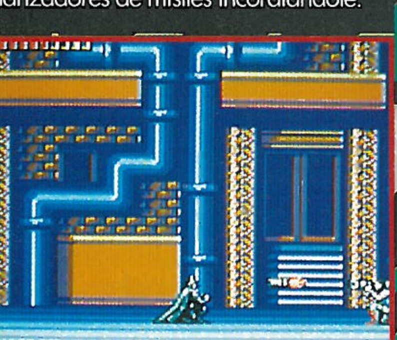


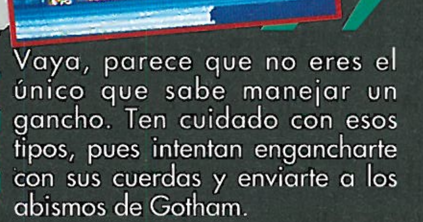
BOSS 2



En este paraje, lo más importante es fijarse en los hoyos que hay por el suelo.

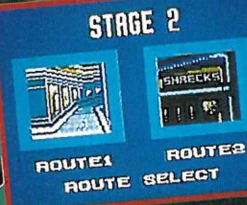
Aquí se complica la situación: hay dos lanzadores de misiles incordiándote.





Vaya, parece que no eres el único que sabe manejar un gancho. Ten cuidado con esos tipos, pues intentan engancharte con sus cuerdas y enviarte a los abismos de Gotham.

BATMAN RETURNS STAGE 2

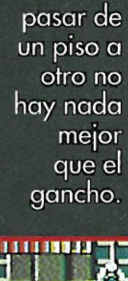


BOSS 1

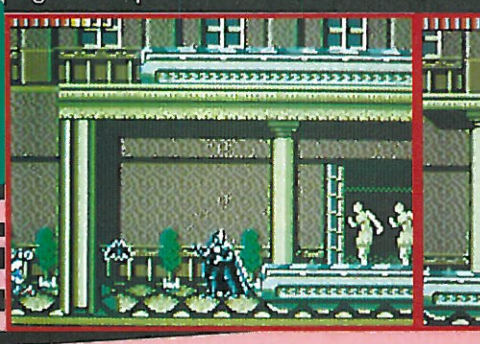
¡Vaya forma de empezar el segundo nivel, en una alfombra rodante y en compañía de enemigos!

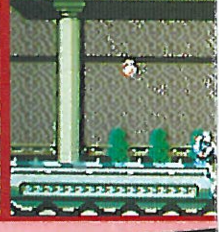


No dejes de rebuscar en los rincones de la casa, puedes encontrar algunas sorpresas interesantes.



Para pasar de un piso a otro no hay nada mejor que el gancho.





En este nivel, la lucha contra el Mal tendrá lugar en las calles de Gotham City. Como ves, tendrás ocasión de comprobar por qué son tan temidas las calles de esta ciudad.

Ya has destruido el curioso vehículo, ahora puedes recoger un corazón con el que podrás aumentar tu nivel de energía.



Aunque imponga respeto, el camión que se te echa encima puede ser eliminado con tres lanzamientos de batarang.

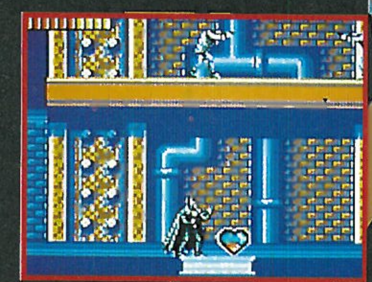
A veces resultará más útil pasar entre dos enemigos, con ayuda de tu gancho, que perder el tiempo luchando con ellos y arriesgándose a perder energía que luego no puedas recuperar.

Ten cuidado con esta linda damisela de cabellos rubios. Parece una criatura dulce y cariñosa, pero en cuanto te descuides te lanzará a la cara bombas incendiarias.



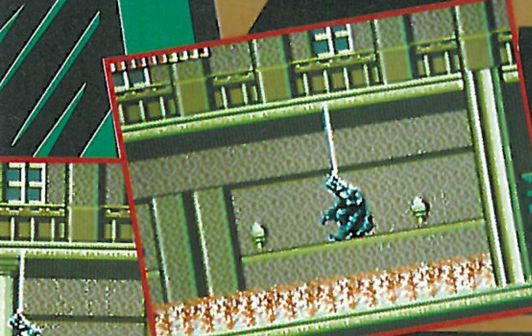
Hacia el final del nivel, encontrarás encima de las cuatro cajas un par de plataformas. No las pases por alto, porque encima de ellas tienes dos objetos.

Un trocito de corazón, un poquito de energía... Incluso para un super héroe es necesario recuperarse.



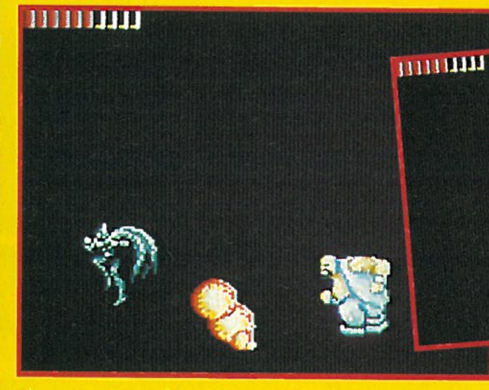
Aquí hay un elemento bien protegido: tú deberás decidir si merece la pena luchar para conseguirlo o no.

Esta vez, la lucha se lleva a cabo en el interior de los edificios de Gotham.



Ten cuidado con esas farolas, tienen la fea costumbre de caerse al suelo, romperse y prender fuego al suelo.

BOSS 1



El enemigo al que te enfrentas es un viejo gordinflón que puede hacerte pasar un mal rato. Tiene tres tipos de ataque, o mejor dicho, un ataque en tres fases: primero bebe una vez de su botella y lanza un chorro de llamas horizontal; casi inmediatamente bebe dos veces y produce dos riadas de llamaradas que lanza sobre ti con un intervalo de un segundo; por último, cuando bebe tres veces te lanzará tres bolas de fuego que siguen el trazado de un arco. Lo que debes hacer es atacarle cuando es vulnerable, esto es, cuando bebe de su botella; dispárale con el batarang en plena barriga unas seis veces.

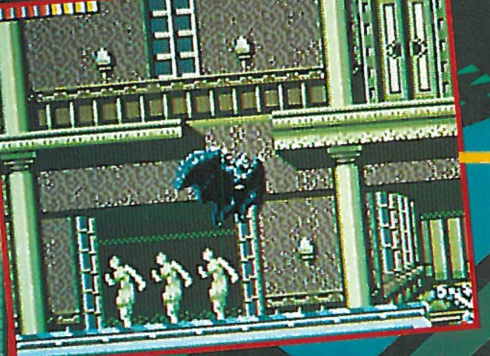


BATMAN RETURNS STAGE 2

Detrás de estas puertas hay unos cuantos "amigos" tuyos esperándote.







Para no arriesgarte a fallar en el ataque, déjate caer planeando sobre el murciélago de enmedio...

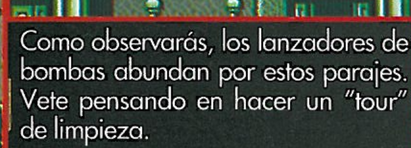


BOSS 2

En este recorrido te encuentras con peligros similares a los de la ruta 1, aunque hay bastantes más enemigos.



Recoge el mayor número de elementos posible, te resultarán útiles para tu próximo encuentro...

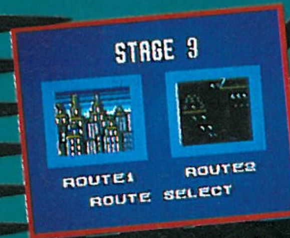


Como observarás, los lanzadores de bombas abundan por estos parajes. Vete pensando en hacer un "tour" de limpieza.



BATMAN RETURNS STAGE 3

No tienes más remedio que hacer de equilibrista sobre los edificios, sorteando los disparos y esquivando a las criaturas voladoras y trepadoras que te encuentras.



BOSS 1

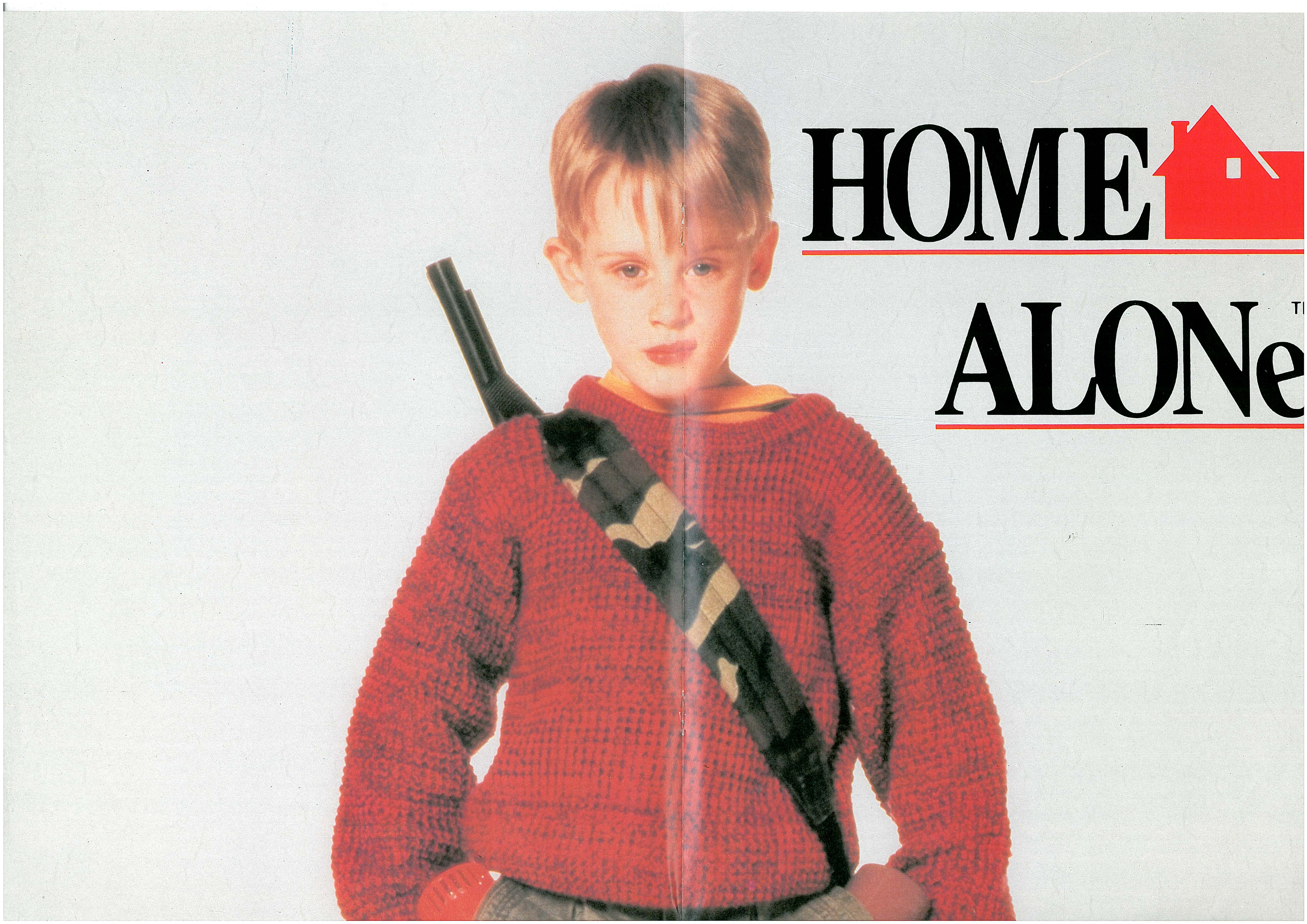


Las mujeres malabaristas te engatusan con su numerito de las dagas, pero ten cuidado, es uno de esos espectáculos mortales que sólo podrás ver una vez en tu vida.

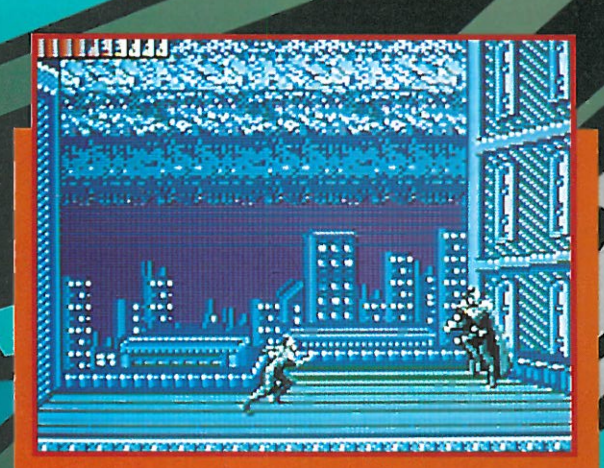


Aquí hay algunos elementos que debes recoger antes de seguir.


PRIMAVERA


HOME
ALONe


HOME
ALONe™



BOSS 2

Por fin te ves cara a cara con Catwoman, la terrible felina que en su día fue una dulce e inocente secretaria. Este es tu primer encuentro con la peligrosa gata, así que fíjate bien en sus dos ataques: primero se abalanza sobre ti desde arriba, por lo que debes adelantarte a su movimiento, golpearla y saltar por encima de ella. Después dará dos saltos y te azotará con su látigo, de modo que cuando vaya hacia ti saltando dale varios golpes y cuando se detenga para darte con el látigo, cambia al batarang largo y dispara varias veces. La victoria es tuya.

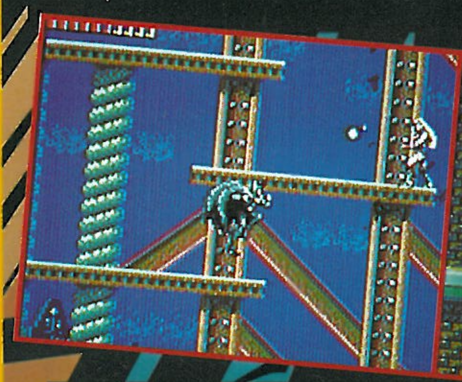


Aprovecha tu habilidad con el garfio para pasar de un edificio a otro, y calcula bien el salto pues de lo contrario será el último que hagas.



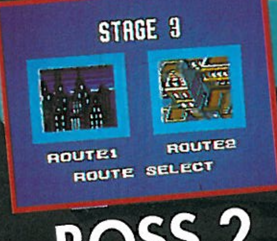
Para que no te sientas solo por los tejados te han enviado compañía: unos cuantos hombres que te amenazan con sus explosivos. Huye de ellos como de la peste.

En esta parte los reflejos son imprescindibles para esquivar el fuego cruzado de los enemigos que hay suspendidos entre dos edificios.



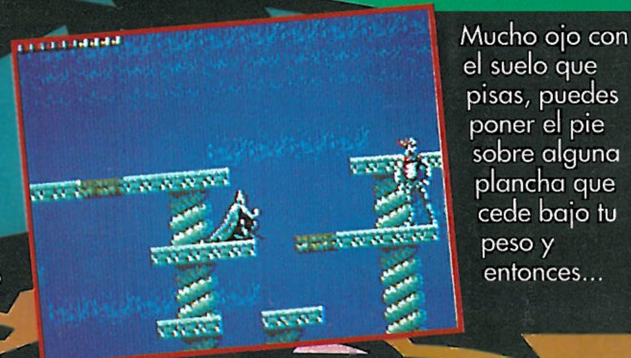
Pon a prueba tus habilidades para esquivar las bombas que te lanza la ninfa que hay sobre la estructura de un edificio en construcción.

¡Caramba, te has convertido en blanco de las prácticas de sus lanzamientos de bombas!



BOSS 2

Ya desde el principio del nivel te has buscado compañía...

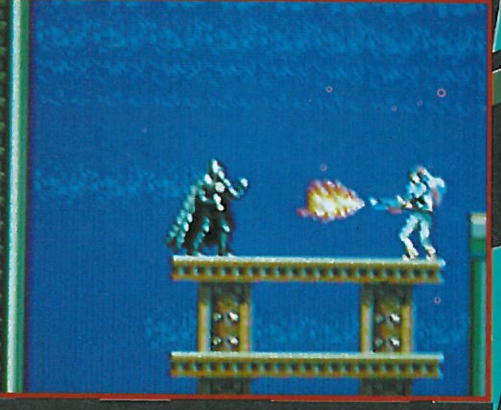


Mucho ojo con el suelo que pisas, puedes poner el pie sobre alguna plancha que cede bajo tu peso y entonces...

BATMAN RETURNS STAGE 3 (suite)



No te vendrá mal coger este objeto, contiene un corazón.



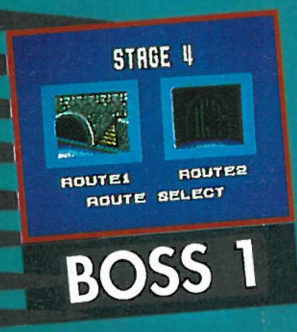
Vas a tener que enfrentarte a un nuevo tipo de enemigo: son individuos equipados con lanzallamas, de forma que no discutas mucho con ellos.



Prepárate, viene algo "calentito".

BATMAN RETURNS STAGE 4

La aventura te lleva al cuartel general del Pingüino, en las cloacas de la ciudad.



BOSS 1



El primer peligro que debes afrontar son las corrientes mortíferas, que te arrastran derecho hacia la negrura del corazón de Gotham.



Desde luego, las alcantarillas no son el lugar más agradable para vivir.

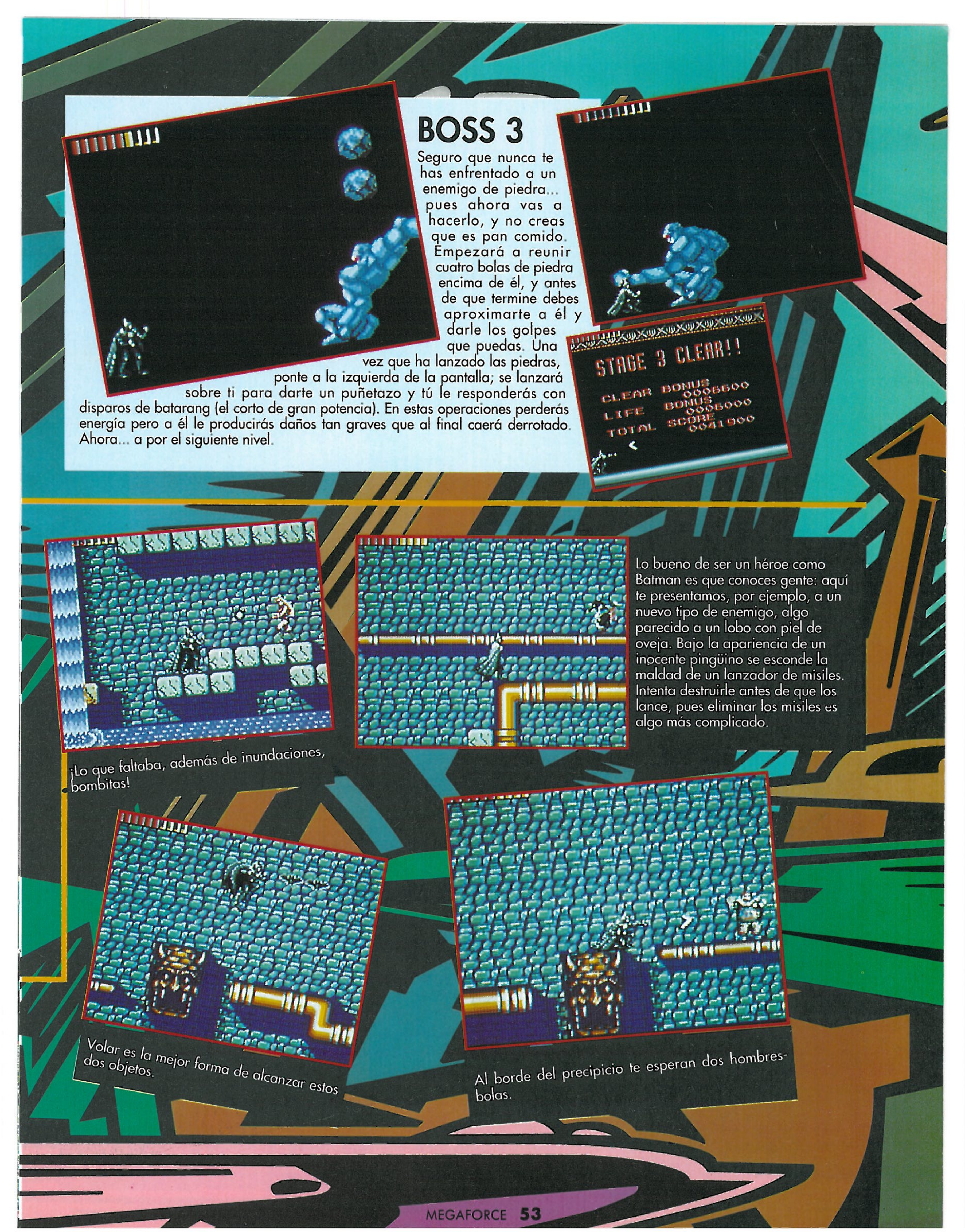


Como ya es habitual, los hombres-bombas, o como quieras llamarlos, te harán la vida imposible incluso aquí.

No pienses que con un par de enemigos has solucionado el nivel: te encuentras una multitud de ellos.



Las sacerdotisas de la muerte acuden a la fiesta Y los hoyos y zanjas abundan en la zona.



BOSS 3

Seguro que nunca te has enfrentado a un enemigo de piedra... pues ahora vas a hacerlo, y no creas que es pan comido. Empezará a reunir cuatro bolas de piedra encima de él, y antes de que termine debes aproximarte a él y darle los golpes que puedas. Una vez que ha lanzado las piedras, ponte a la izquierda de la pantalla; se lanzará sobre ti para darte un puñetazo y tú le responderás con disparos de batarang (el corto de gran potencia). En estas operaciones perderás energía pero a él le producirás daños tan graves que al final caerá derrotado. Ahora... a por el siguiente nivel.

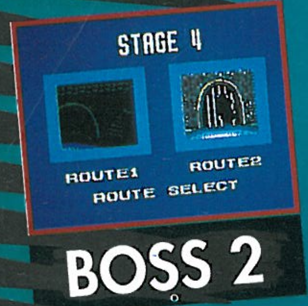
Lo bueno de ser un héroe como Batman es que conoces gente: aquí te presentamos, por ejemplo, a un nuevo tipo de enemigo, algo parecido a un lobo con piel de oveja. Bajo la apariencia de un inocente pingüino se esconde la maldad de un lanzador de misiles. Intenta destruirle antes de que los lance, pues eliminar los misiles es algo más complicado.

¡Lo que faltaba, además de inundaciones, bombitas!

Volar es la mejor forma de alcanzar estos dos objetos.

Al borde del precipicio te esperan dos hombres-bolas.

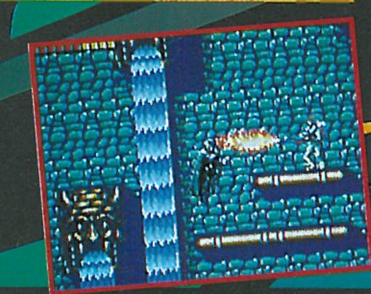
BATMAN RETURNS STAGE 4 (suite)



BOSS 2



Más que preocuparte por esas corrientes subterráneas mortales, preocúpate por los hombres que acechan con disimulo por estos parajes.



Ya están de vuelta los hombres lanzallamas, y ya sabes cuál es su entretenimiento favorito: asar murciélagos a la parrilla, así que... ten cuidado.



No pierdas de vista el agua, porque en cualquier momento pueden emerger de ella criaturas sombrías que, como por arte de magia, te atacan antes de que te des cuenta.

Casi olvidas coger estos dos objetos, debajo de la salida.



BATMAN RETURNS STAGE 5



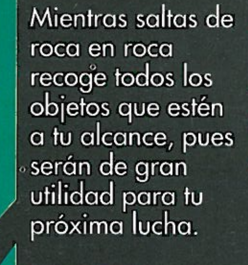
Has llegado a la sala donde se refugia la bestia, y estás tan cerca del final que sería terrible dejarte matar ahora.

¡Bonita foto de familia! Todos se han reunido para defender hasta el final a Pingüino.



Tendrás que ir de puerta en puerta para salir de este nivel y enfrentarte al malvado de la historia.

Mientras saltas de roca en roca recoge todos los objetos que estén a tu alcance, pues serán de gran utilidad para tu próxima lucha.







Cuidado con el hoyo, no tengas mucha prisa en ir hacia la puerta.

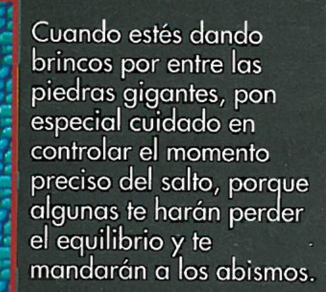
Seguro que no te esperabas este encuentro sub-acuático.



Esta parte es bastante difícil, no dejes que se escape el bidón que va corriente abajo, es tu salvación.

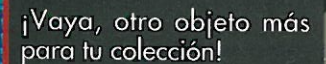


Agua, fuego... Está claro que todo se te vuelve en contra.



Cuando estés dando brincos por entre las piedras gigantes, pon especial cuidado en controlar el momento preciso del salto, porque algunas te harán perder el equilibrio y te mandarán a los abismos.

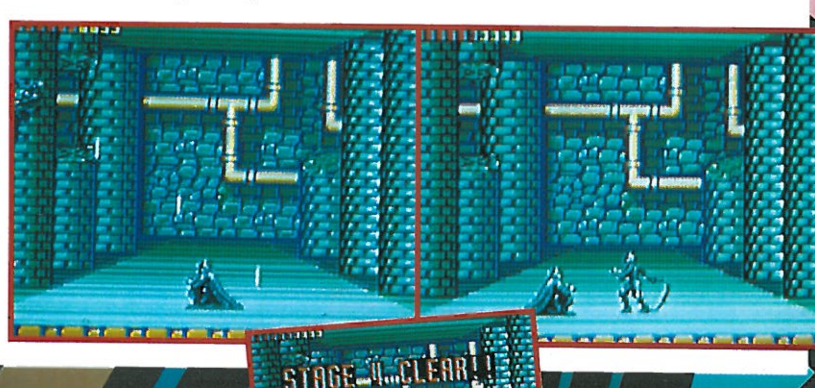
Los encuentros entre pingüinos y murciélagos son, si no raros, al menos interesantes.



¡Vaya, otro objeto más para tu colección!

BOSS 4

Vas a tener que enfrentarte de nuevo a la feroz Catwoman, pero si utilizas la técnica que vamos a contarte, en poco tiempo habrás acabado con ella. Sitúate en mitad de la pantalla, agachado y espera a que ella ataque de la siguiente forma: irá saltando de derecha a izquierda entre los dos muros lanzándote a la cara pinchos de acero, que podrás esquivar sin problemas. Después te atacará desde el suelo y más tarde te dará golpes con el látigo, pero como estás agachado, no te podrá tocar. Ahora, dale tú una docena de latigazos y habrás acabado.

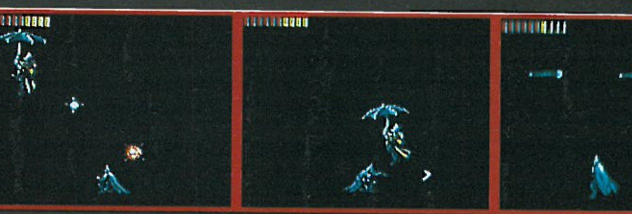


BOSS 5



¡Hombre al agua...!

Más o menos por la mitad del recorrido, tendrás que saltar sobre numerosos bloques de piedra, pero no te dediques a saltar mucho sobre ellos, pues tienden a caer bajo tus pies.







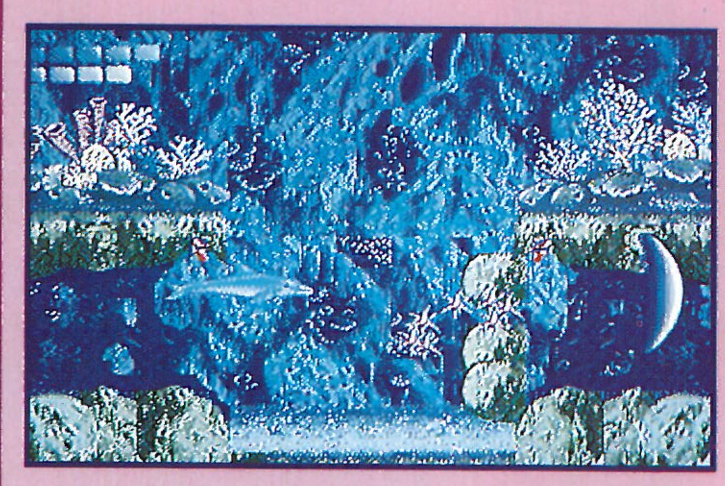
¡Por fin te ves cara a cara con el Pingüino en un combate mortal y definitivo.
Para empezar, sitúate más o menos en la mitad de la pantalla y agachado, como lo hiciste en tu anterior enfrentamiento con Catwoman. El Pingüino levantará el vuelo y te lanzará una lluvia de bombas que te pasarán muy cerca, pero no te darán. Inmediatamente después irá hacia ti a ras del suelo, y en ese momento podrás darle un golpe con el batarang. Repítelo seis veces y empezará su segundo ataque.
Este segundo ataque consiste en el disparo de tres misiles-paraguas que deberás esquivar situándote a la derecha de la pantalla cuando él esté a la derecha y a la izquierda cuando él esté a la izquierda, pero nunca poniéndose enmedio. Tomemos el ejemplo de la derecha: él aparece, hace girar sus tres paraguas, entonces tú golpeas con el batarang el paraguas que se encuentra debajo de él, y al mismo tiempo, lanzas un disparo con el garfio en diagonal (en su dirección). Repítelo más o menos diez veces y empezará su último ataque.
Al mando de su pato lanza-torpedos, el Pingüino intentará hacerte pedazos, pero tú sabes cómo defenderte. Cuando llegue armado con su aparato, verás que se despliega y te lanza cuatro misiles (te los lanza el pato, claro), pero son fáciles de esquivar. Después se contrae y en ese momento debes aprovechar para lanzar tu batarang hacia la cabeza de Pingüino (no te equivoques y dispares al pato). Pues con unos cuantos golpes habrás acabado con el malvado y, por tanto, habrás llegado al final de esta aventura de Batman.

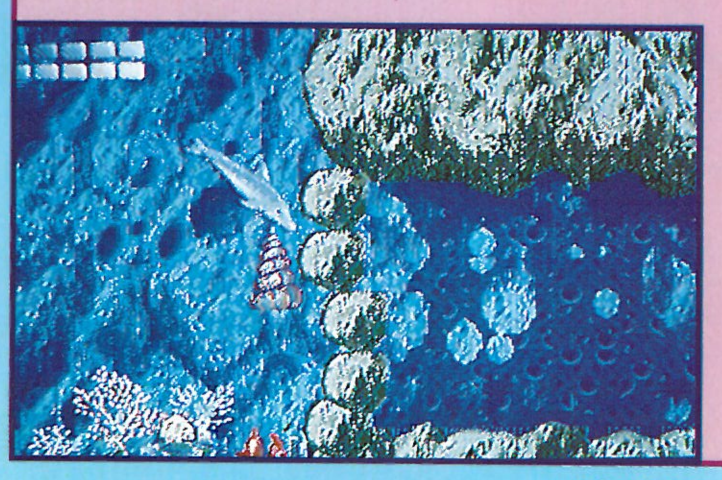




ECCO THE DOLPHIN

COSAS QUE PUEDES USAR





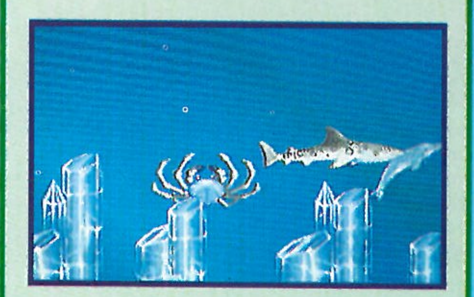
Las estrellas de mar que ves aquí y las conchas marinas son de gran utilidad. Puedes guiar las estrellas de mar utilizando tu sónar y empujar las conchas con tu morro hacia una pared: una vez que entran en contacto con un muro de piedras, éste desaparece hecho pedazos. En el segundo nivel te será muy útil.

No hace mucho habíamos adelantado la llegada de un estupendo juego para Mega Drive, bastante cargado de tintes ecológicos, llamado Ecco the Dolphin. Pues bien, ya está aquí el delfín más rápido de todos los mares, el más hábil y, por qué no decirlo, el más travieso de toda la historia de los vídeojuegos.

Ecco te va a guiar por las profundidades de los océanos, con sus mil y un misterios escondidos, en una gran aventura en la que deberás salvar a la mayor parte de la fauna acuática, que ha desaparecido del mar sin saber cómo. Solamente quedan Ecco y algunas otras especies de animales marinos, y este misterio desconcierta a Ecco, que está seguro de que algo raro, incluso sobrenatural, está ocurriendo. Sin pensarlo dos veces, y con la idea de rescatar a todos sus amigos delfines, a quienes teme no volver a ver, Ecco se lanza a investigar a través de los diez niveles de este juego de acción y reflexión. Para desvelar el misterio, Ecco se verá en situaciones muy diferentes, con escenarios cambiantes según va avanzando en su aventura: pasará por cavernas submarinas inhóspitas, por el vasto océano, por zonas situadas bajo los hielos de la Antártida, e incluso por una ciudad sumergida en el agua... cada vez más cerca de descubrir el gran enigma que

UN MUNDO INHOSPITO

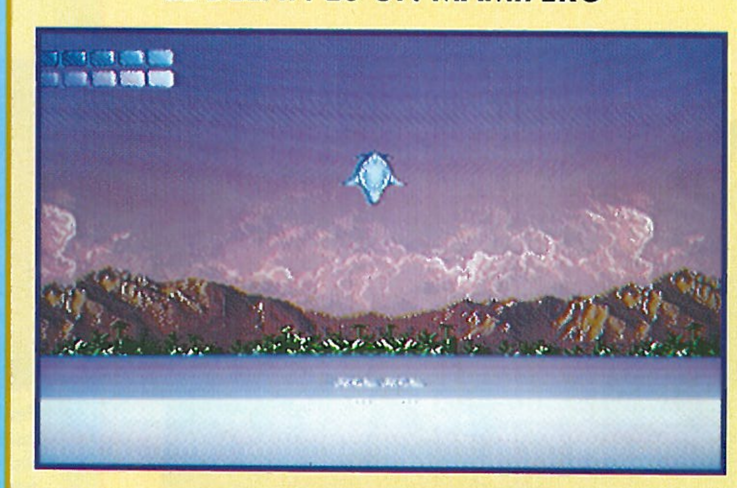


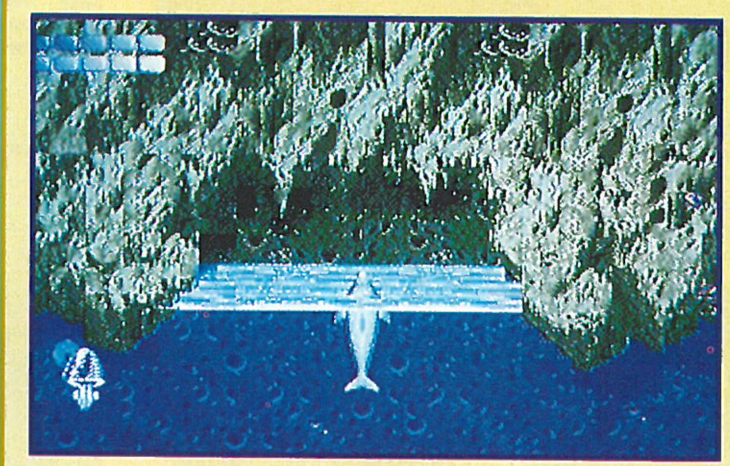




Tiburones, arañas de mar y medusas... Tres enemigos escogidos de entre los muchos que te puedes encontrar. Evita siempre que puedas el combate, y nada de forma discreta siguiendo tu camino sin molestar a nadie. La prudencia será tu salvación.

EL DELFIN ES UN MAMIFERO

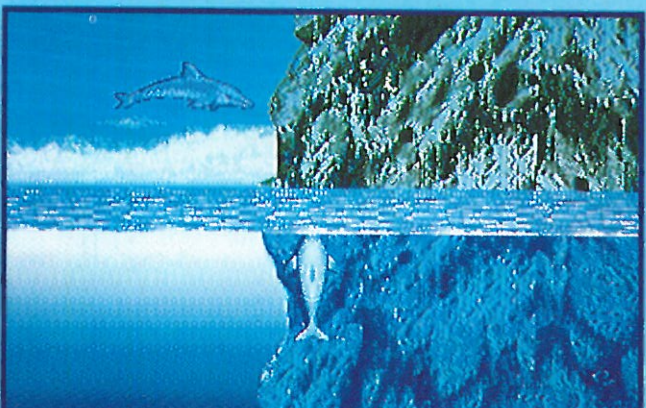




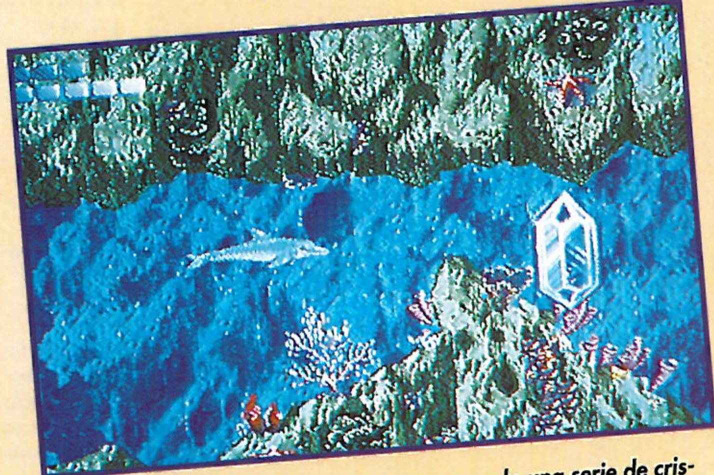
Uno de los peligros a los que se enfrenta Ecco es el peligro de morir asfixiado. No olvides que los delfines son mamíferos, y por tanto necesitan salir al aire para respirar, igual que los seres humanos. Por ello no puede nadar sin parar por el agua, como si fuera un tiburón o un pez cualquiera, y tiene que vigilar el nivel de oxígeno. Al entrar en cada nuevo nivel, fíjate bien dónde están los puntos donde es posible respirar.

encierra su odisea. Gracias a su perseverancia, que será sin lugar a dudas la clave de esta historia, nuestro protagonista marino podrá hallar las respuestas a todas sus preguntas.

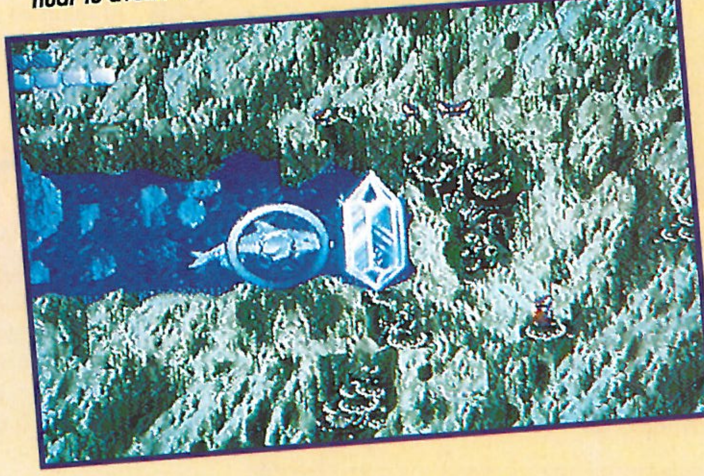
De todas formas, Ecco no va a estar completamente solo en su recorrido por los mares, y muy a menudo tendrá encuentros que unas veces serán bastante peligrosos (la mayor parte de las veces), otras veces serán indiferentes y poquitas veces serán encuentros agradables. Por ejemplo, hay una orca que le dará un consejo, unos cuantos delfines que le enseñarán, antes de partir, las leyes del océano, unos cristales que le proporcionarán información muy valiosa... Pero, por regla general, quienes habitan los lugares que Ecco atraviesa no son demasiado hospitalarios y en muchos casos habrá que acabar con su agresividad de una forma tajante: con un buen golpe con el morro, que los mandará lejos de ti. Este elemento puede ser un arma muy peligrosa para muchos animalitos, y ellos lo saben, ya que, gracias a la velocidad que Ecco puede alcanzar en un instante, su boca puede golpear con una fuerza inusitada, y su ataque será más destructivo que cualquier armamento sofisticado humano. Pero ya hemos dicho que el juego también requiere tu reflexión, y en algunos niveles Ecco deberá encontrar un objeto determinado, llevarlo de un sitio a otro o hacer que toque alguna pared. Y, claro está, te ha tocado ayudarle a encontrar cómo hacer todo eso, sabiendo que



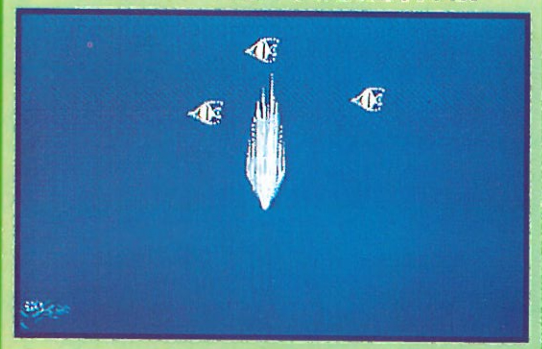
LOS CRISTALES



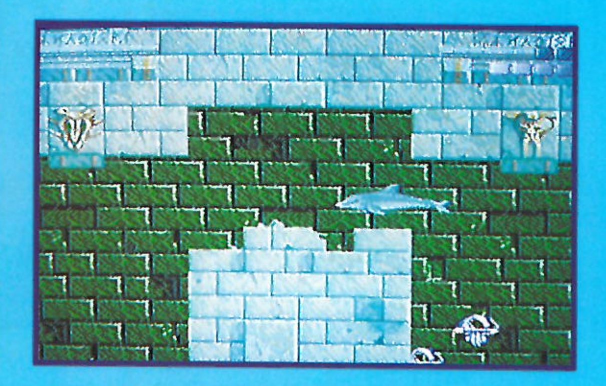
Según avanzas en tu recorrido, te irás encontrando una serie de cristales que te bloquean el paso, diciéndote además que "todavía no puedes pasar". Eso quiere decir que te falta algo para poder seguir tu camino, y ese algo es encontrar otro cristal. Después de hacerlo, recibirás una especie de bendición, usando el sónar, y una vez hecho todo esto, puedes empujar el cristal que te impedía el paso y continuar tu avance.



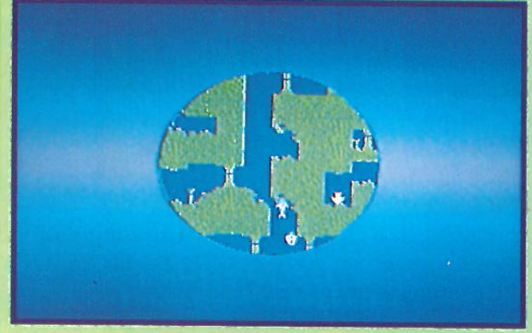
COMER PARA SOBREVIVIR



Para recuperar la energía que vas perdiendo de tanto nadar y rozarte contra los tiburones y los pulpos, tendrás que comerte a los peces que encuentres. Sólo tienes que coger velocidad y lanzarte sobre un banco de peces. La comida es tan importante como el oxígeno, así que apréndete bien los lugares donde se encuentra.



PLANO DE LA ZONA



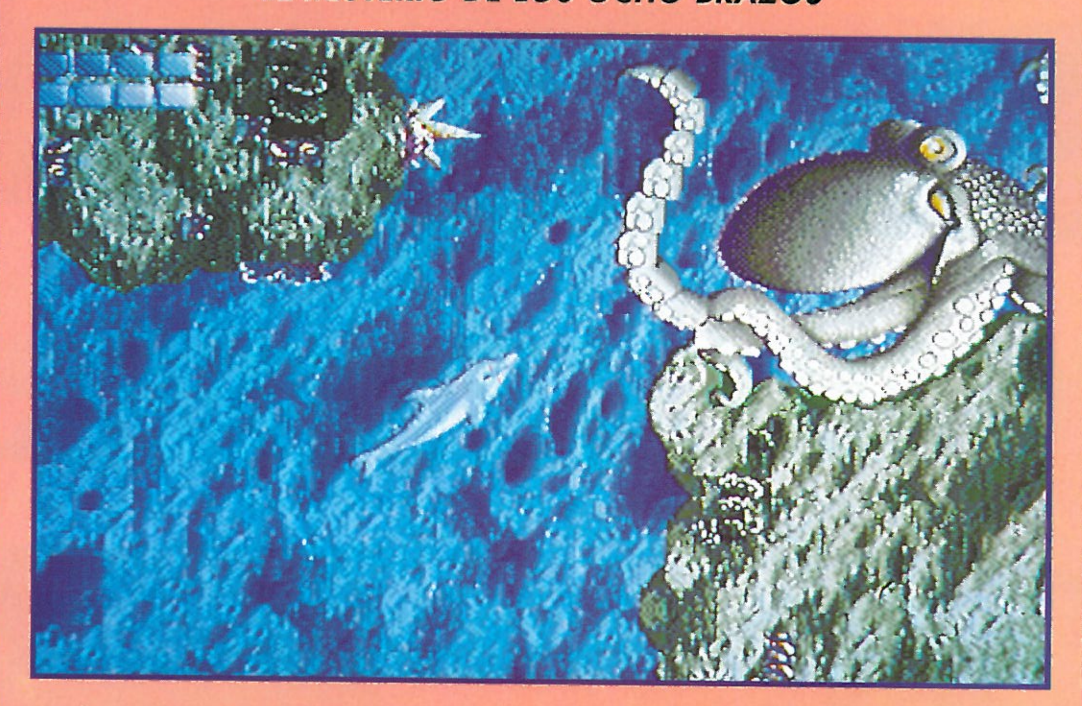
Hay veces que terminas por perderte. Para tener un plano de la situación de Ecco busca una pared, utiliza el sónar, date la vuelta para que el sonido te llegue de espaldas, y el plano aparecerá. Así verás por dónde hay que ir y dónde hay oxígeno.

Ecco no tiene manos ni pies, sólo morro, cola y un estupendo sónar. Desde el punto de vista técnico, Ecco the Dolphin es un juego de gran calidad, donde quizá lo mejor de todo sea la animación. El realismo de sus movimientos y de sus increíbles saltos, su elegante forma de nadar, el cuidado que Sega ha puesto en los decorados y en los gráficos en general... todo ello se acompaña de una buena música y de un ambiente bonito y, desde luego, muy marino.

... Y FINAL

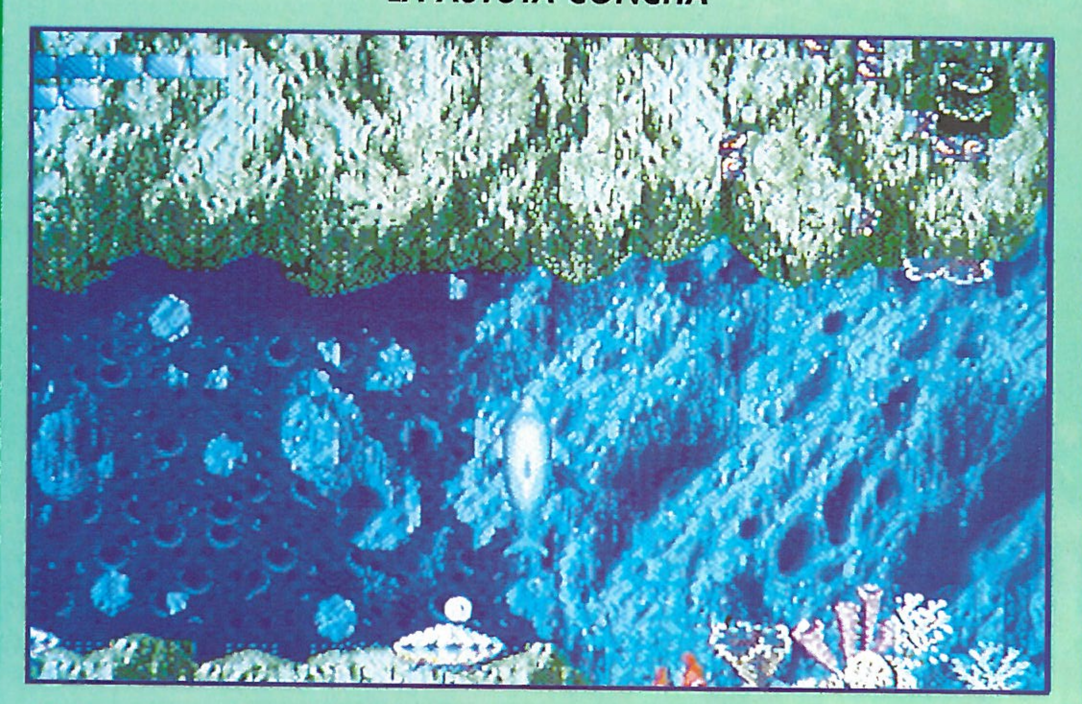
ECCO THE DOLPHIN

EL MISTERIO DE LOS OCHO BRAZOS



En el segundo nivel, un cristal te hablará del "ocho brazos" (eight arms). Se trata de un pulpo que se encuentra un poco más lejos de donde tú estás, y contra el que no puedes luchar. El único modo de pasar es avanzar muy, muy lento.

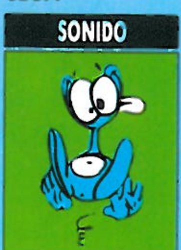
LA ASTUTA CONCHA



Utiliza tu sónar con las conchas y obtendrás objetos con los que reponer fuerzas. Pero ten cuidado, porque algunas conchas no te darán nada bueno, y será peligroso que las toques. Para distinguir unas de otras fíjate en el color de las burbujas que sueltan.

EDITOR
SEGA

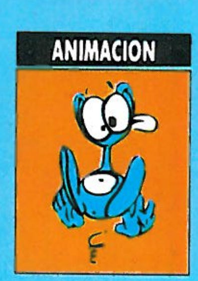
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION

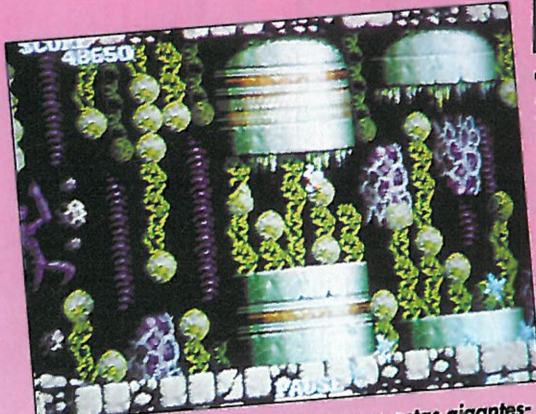


MANEJABILIDAD





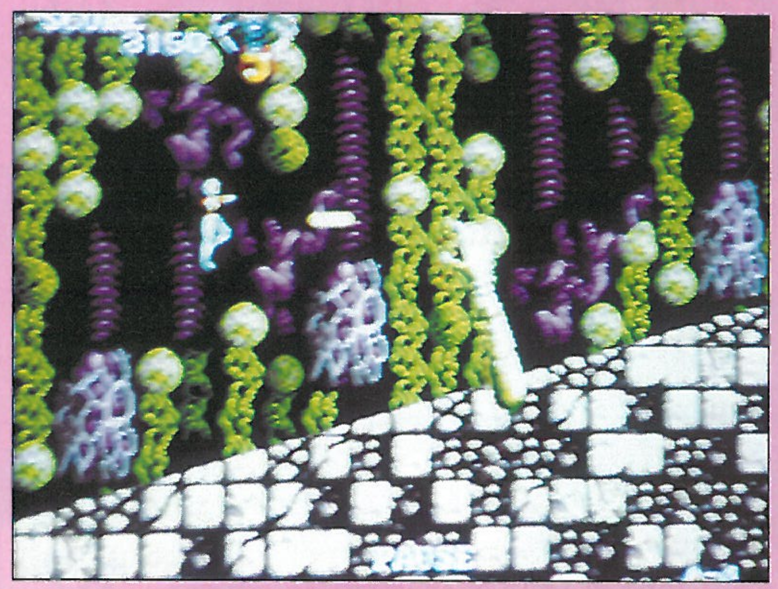
ATOMIC RUNNER


Ten cuidado y no te dejes atrapar en estas gigantescas prensas.

Estamos en una era que nada tiene que ver con la actual, con una mitología nada parecida a la que conocemos hoy día y con unos escenarios que nos transportan a un pasado muy remoto.

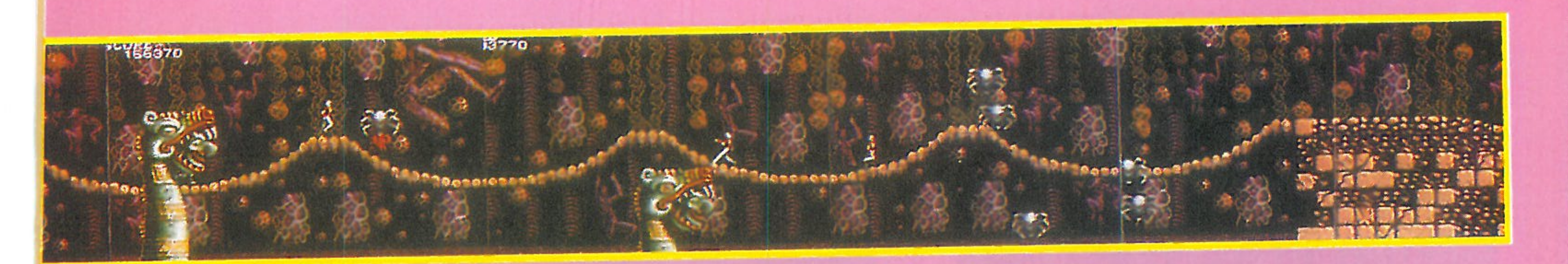
Los extraterrestres han llegado a nuestro viejo planeta, en plena época de los faraones egipcios, y han dado un pequeño empuje a esa milenaria civilización, haciendo que su progreso técnico se acelere de forma increíble. Gracias a ello, un viejo sabio (lo que hoy sería un científico) descifra una serie de jeroglíficos y halla unas fórmulas nada comunes en su época; así, sus lentas investigaciones se convierten en descubrimientos revolucionarios en el ámbito nuclear.

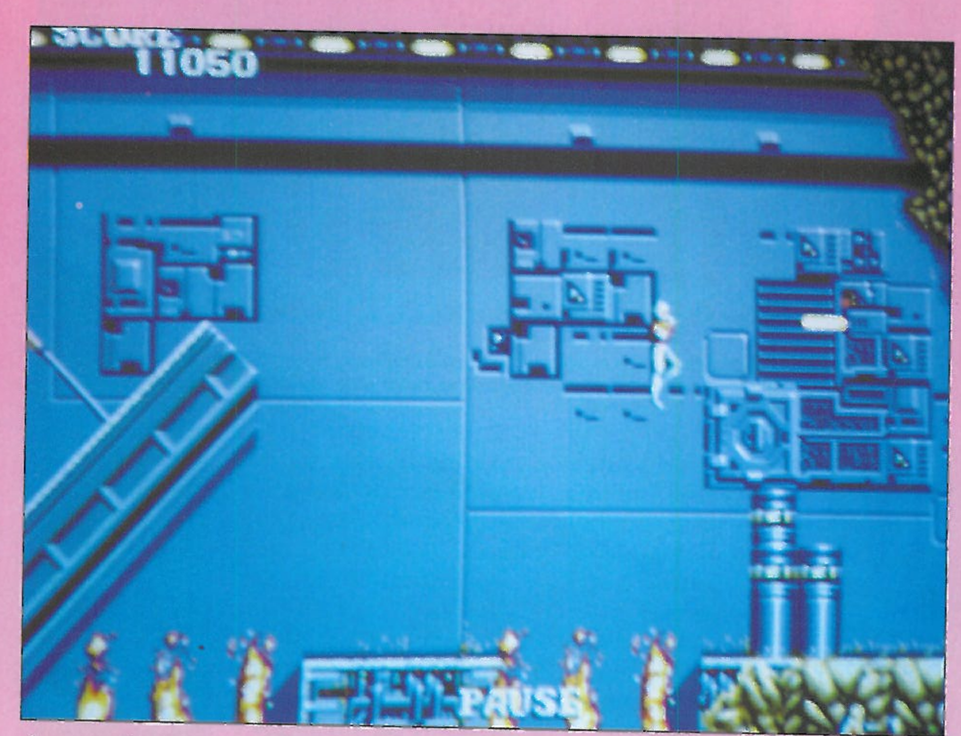
Hasta aquí, no hay mucho tema para hacer un videojuego como Atomic Runner, pero es que la historia continúa: los extraterrestres, viendo lo ocurrido, deciden volver a la Tierra, confiando en aprovecharse de su antigua intervención, e invaden el planeta con la intención de utilizar todos los inventos útiles que hayan ido haciendo los terrícolas. Lo que no saben es que el viejo científico tiene una idea muy distin-


Este es uno de los mayores peligros de Atomic Runner: al ir corriendo sin parar, no siempre tienes tiempo de evitar los obstáculos que se encuentran en mitad de camino y frenan su carrera, como en este caso. Lo que tendrás que hacer es preverlos y en cuanto los veas, disparar varias veces.


Cuidado con los aliens que de vez en cuando caen desde lo alto de la pantalla. Dispárales bien y conseguirás que te den bonos de armamento.


Este dragón que surge del agua cuando Chernov cruza un puente que hay en el segundo nivel tiene la mala costumbre de seguir a la gente. Ya que es tan pesado, no bastará con que le vuelvas la espalda, habrá que hacerle frente, dispararle, avanzar un poco, volver a disparar... y así.





Aunque existe una especie de puente, como puedes ver no está hecho para facilitarte el paso, y tendrás que cruzar esta pantalla como mejor sepas: dando saltos increíbles en el aire, otra especialidad de Chernov.

ta sobre esta situación, y al tener en su poder todos los secretos de la ciencia atómica (gracias, precisamente, a sus enemigos), ha decidido enviar a su propio hijo, Chernov, para investigar sobre el terreno.

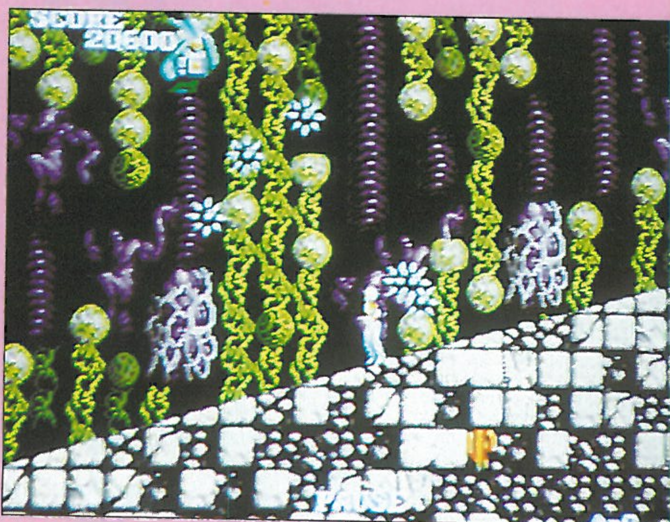
La aventura se presenta interesante, porque Chernov será perseguido por casi todos los seres no humanos que pueblan la Tierra, y, claro está, serás tú quien controle y dirija a Chernov en su recorrido.

Dicho así parece sencillo, pero ya verás como no te queda un momento para descansar entre plataforma y plataforma.

Para que te hagas una idea, en lugar de tener que hacer avanzar a Chernov vas a tener que hacer lo posible por detenerlo, porque el personaje corre sin parar.

Puedes hacer que vuelva sobre sus pasos o que salte, pero llegue donde llegue intentará seguir corriendo hacia la dirección que marquen sus pasos, y sólo conseguirás detenerle unos instantes (al menos podrás ver mejor a los enemigos o evitar algún obstáculo).

El juego, desde luego, es interesante, y una vez que te acostumbras a este modo de control del personaje, podrás descubrir unos buenos esce-

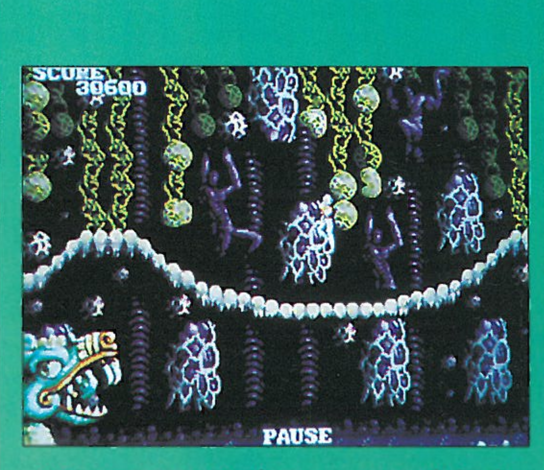


Esta "estrella de la mañana" permite disparar bolas de pinchos, lo que la convierte en una de las armas más potentes del juego, si coges el elemento adecuado.



Los bonos no caen del cielo, sino que son traídos por extraterrestres con aspecto arácnido. Uno de los que ves aquí, el Red-up, aumenta el tamaño de los proyectiles y la potencia de tus armas, mientras que otros aumentan la frecuencia del disparo.

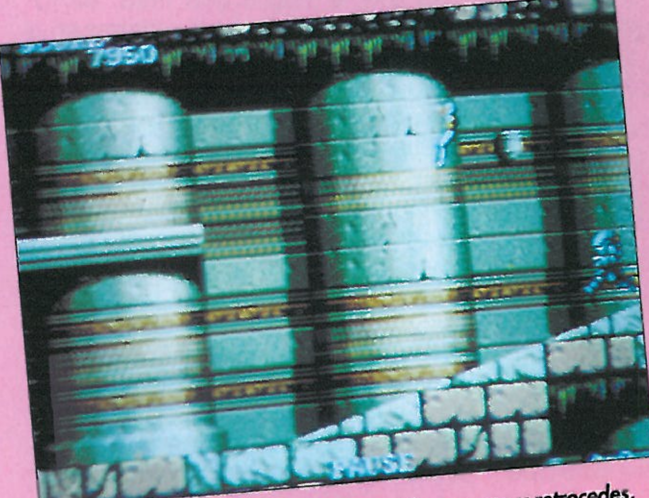
ATOMIC RUNNER



Si tienes un momentito de reposo, contempla los degradados de color de este nivel y el detallismo gráfico.



Ten cuidado y no te dejes llevar demasiado por la velocidad del personaje, pues no te dará tiempo a disparar o saltar ante obstáculos. Mejor quédate retrasado.



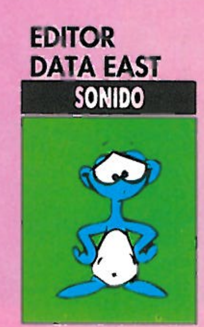
¡Eres un auténtico saltimbanqui! No sólo avanzas y retrocedes, sino que das saltos hacia atrás con unas magníficas piruetas.

narios sobre todo en los niveles superiores (aunque los gráficos de las primeras pantallas no dicen mucho), una animación sin fallos y, sobre todo, un control perfecto del movimiento de Chernov.

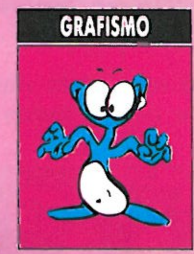
A la originalidad de este juego de acción se añade la variedad del arsenal que se puede recoger (según los bonos acumulados) y la cantidad de enemigos que encontrarás.

EDITOR
DATA EAST

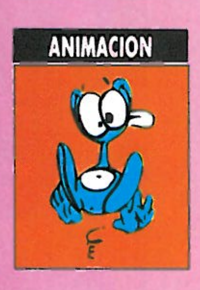
SONIDO



GRAFISMO

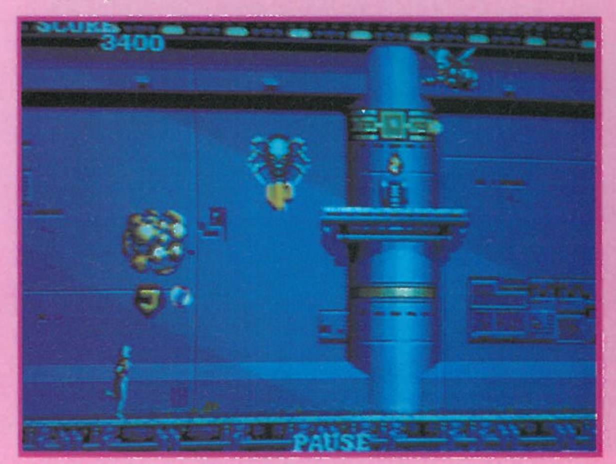


ANIMACION



MANEJABILIDAD





Aquí vemos a Chernov en una de sus especialidades: el maratón. Por una vez, no tendrás que hacer correr a tu personaje, sino al contrario, frenarle cuando se "embale" para poder ver con claridad por dónde va y qué le espera.



Con este tipo de individuos no hay quien haga amistad, así que lo mejor será saltar y correr al mismo tiempo para disparar alto.



ZAPPING



SUPER OFF ROAD

EDITOR
VIRGIN GAMES

SONIDO



GRAFISMO



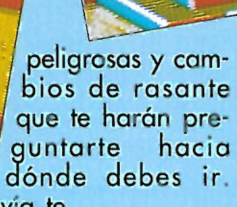
ANIMACION



MANEJABILIDAD



Tenéis delante de vosotros un juego donde las emociones fuertes son protagonistas indiscutibles y donde la lucha por llegar a la meta se convierte en una divertida sucesión de golpes, empujones, aplastamientos contra las paredes, acelerones y frenazos y todo lo que se te pueda ocurrir. Ya te imaginarás que el argumento de Super Off Road es una carrera de automóviles 4x4 en circuitos de auténtica locura, llenos de obstáculos y de originalidad. Hay al menos ocho circuitos, pero el número de carreras es mayor, en total dieciséis configuraciones, ya que en un segundo tiempo debes ir y volver para tomar el circuito en el sentido inverso al de las agujas del reloj. Con ello, ya hay suficiente interés para ponerse al volante de uno de esos "cacharros" y hacer lo posible para sobrevivir entre tantos choques, trompos y vuelcos. Pero además, Super Off Road ofrece algunos detalles que lo hacen atractivo: además de las "armas" que están en tus manos y las que van a usar los contrarios, debes tener en cuenta todos los obstáculos naturales con que vas a tropezarte. Hay terrenos cenagosos, terrenos secos, mini-pantanos, trampolines de tierra, hoyos llenos de agua, montículos de todas las formas, tamaños y tipos... curvas

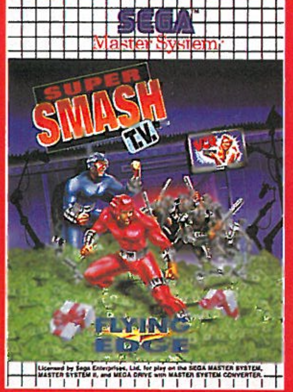


peligrosas y cambios de rasante que te harán preguntarte hacia dónde debes ir. Bueno, ¿todavía te quedan ganas de intentarlo? Entonces, lo primero que deberás hacer será aprovechar una de las tres oportunidades que tienes para entrar en competición; y has de saber que una vez que se acaban tendrás que ganar a cualquier precio para poder pasar a la carrera siguiente. Y hablando de precios, como todo esfuerzo tiene su recompensa, si corres bien podrás ganar bastante dinero (dependiendo de tu clasificación en la meta), pero si corres aún mejor, o sea, si ganas, te embolsarás nada más y nada menos que 100.000 dólares. Con este dinero podrás mejorar las prestaciones de tu vehículo, comprando combustible, opciones de aceleración para el motor, mejores neumáticos o amortiguadores, etc. Y para rematar, disfrutarás de una música excelente, la misma que en la versión Mega Drive, y de la posibilidad de jugar con otro jugador, conectando dos Game Gear.



MASTER SYSTEM II

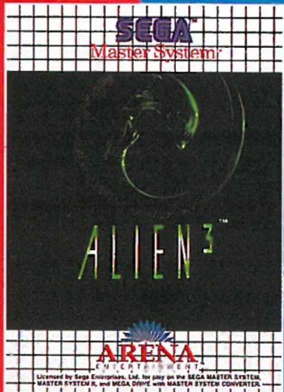
QUE NO PARE LA DIVERSION



¡Felicidades!. Eres el próximo concursante afortunado en el juego-espectáculo con lo último en premios... ¡Tu vida!.



Defiende ciudades de los interminables ataques nucleares en Missile Command. ¡Fulmina un montón de insectos mutantes!.



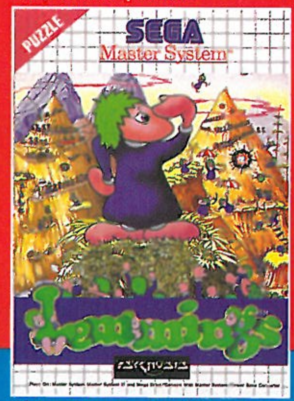
Los Xenomorfos son rápidos, escupen acido y están justo ¡detrás de ti!. Ten cuidado, los estruja-caras aparecen en cualquier sitio.



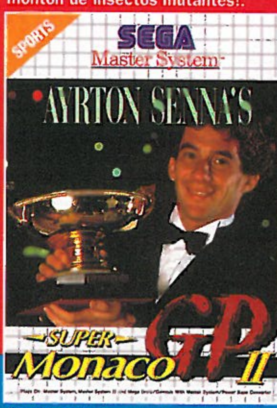
La sombra de Drácula sigue tus pasos. Derrota al príncipe de las tinieblas y rescata al mundo de sus colmillos.



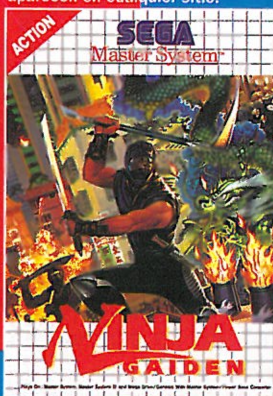
Te suplicarán socorro desde una nave espacial en los confines del Universo. ¡Salva lo poco que quede de su tripulación!.



¡Aparecen los Lemmings!. Estas adorables criaturas caminan sin rumbo. Necesitan un líder que guíe sus pasos.



¡Experimenta la emocionante acción de la Fórmula 1 en los circuitos más desafiantes del mundo!. El asfalto se derrite a tu paso.



¡El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado!. ¡El poderoso rayo de Bushido ha sido robado!. Tú eres el último Ninja. Tuya la responsabilidad.



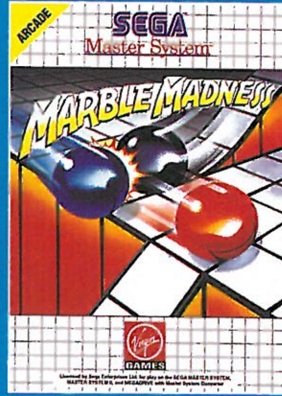
Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.



Tú, eres el mejor policía entre una raza de asquerosos rufianes. Cúbrete las espaldas, rescatar a una chavala es tu prueba de fuego.



Las aventuras de Marty McFly en su viaje por el tiempo incrementan el peligro en su más arriesgada osadía... ¡No te lo pierdas!.



¡Una gran sensación de Arcade llega a tu Master System!. Aquí encontrarás seis mortíferas grutas!. Un reto a tu inteligencia. ¡Demuéstrala!.



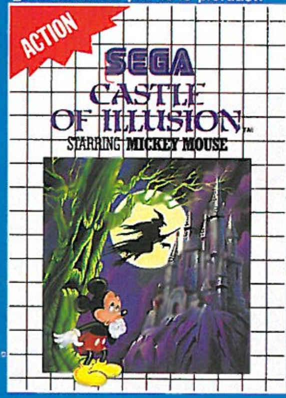
Tu araña preferida la pasa canutas. Una bomba puede estallar. ¡Tu tienes la última palabra!.



Enfréntate al mayor desafío en un enmarañado campo de juego en tres dimensiones.



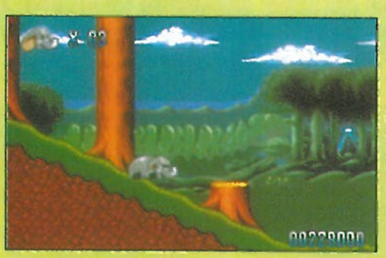
Ponte en bañador y compite por el trofeo playero más vacilón de la costa.



Minnie, la chica de Mickey fué raptada por la bruja Mizrabel. ¡Corre, salta, bota!. Lanza canicazos y manzanas para salvar a tu nena.



Unitros



Nuestro héroe encontrará colinas como toboganes por las que podrá deslizarse rápidamente. En este escenario, por ejemplo, el scroll es magnífico, en varios planos.



No se puede negar que los gráficos y el colorido de este nivel están muy bien hechos. Mientras Rolo se llena la trompa de proyectiles, observa los scrolls en varios planos independientes.

ROLO TO THE RESCUE

Rolo es el nombre de un pequeño paquidermo que está a punto de convertirse en uno de los héroes más valientes que se pasearán por tu Mega Drive este año.

Con Rolo, Electronics Arts nos presenta un vídeojuego en el que el principal protagonista es un animal con trompa, colmillos y grandes orejas: un elefante justiciero.

Pero no es su protagonista lo que más llamará la atención de los jugadores, sino posiblemente sus gráficos, el colorido, la animación, el movimiento fluido y el scroll, de gran calidad.

Tras el primer instante de asombro, que puedes aprovechar para adiestrarte en el manejo del elefante, llega el momento de jugar en serio y recorrer todos los mundos que ofrece esta aventura.

La historia de Rolo comienza cuando el terrible McSmilley, dueño de un circo, se fija en él y decide apoderarse del pequeño animal para utilizarlo en una de sus atracciones, tal como ha hecho con otros muchos animales.

Pero Rolo consigue escaparse y ahora debe encontrar el camino que le llevará de nuevo junto a sus padres, a lo largo de un montón de mundos distintos, cada uno de ellos representado por un puzzle gigantesco.

Cada vez que Rolo sale de un nivel, aparece el mapa del mundo y una nueva pieza del puzzle, que representa el nivel que acabas de terminar.

En todos los niveles el principio es el mismo: hay que encontrar a un McSmiley, saltar sobre su cabeza y obtener una llave; llave que abrirá todas las jaulas del nivel, pero no

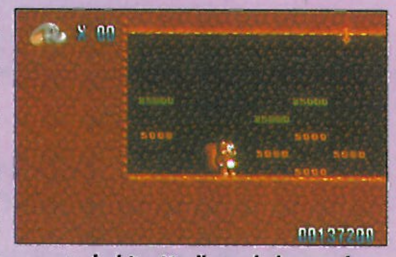


En cada nuevo nivel hay que repetir el principio: encontrar a este personaje, que no es otro que McSmiley, para saltar sobre su cabeza y así hacer que aparezca la llave que abre las jaulas. Parece sencillo, pero a veces encontrarle tiene sus complicaciones, ahí está el truco del juego. Otra cosa: ten cuidado con McSmiley y no te dejes tocar, puede ser fatal para ti.

LA ARDILLA EN ACCION: DESCUBRIR UN PASAJE SECRETO



Al final del tercer nivel, no salgas todavía y selecciona la ardilla. Este animal tiene una característica especial: puede pegarse a paredes totalmente verticales y subir por ellas sin problemas, así que ya sabes lo que hacer: subir sin detenerte. Si te dejas caer al vacío, encontrarás un bono que representa una pieza del puzzle del mundo. Vuelve a subir al mismo sitio y continúa subiendo, esta vez hasta llegar arriba del todo. Ve hacia la derecha enseguida, a través de la pared, y no te preocupes si te entra complejo de ardilla atraviesa-muros. Al final irás a parar a...



... esta habitación llena de bonos de puntos. Por desgracia, hay que abandonar a la pequeña ardilla y seleccionar a Rolo de nuevo.



Una vez que tienes la llave, hay que ir a todas las jaulas en las que han encerrado a los animales y abrirlas. Los animales, agradecidos por darles la libertad, te seguirán como si fueran tu sombra, pero ya verás que es muy útil. No olvides que si queda algún animal enjaulado, no podrás salir del nivel, así que "peina" bien la zona.



Esa pieza que ves es en realidad la salida del nivel. Debes estar pendiente de ella y ver de vez en cuando si ha cambiado de color, porque ello indica que has liberado a todos los prisioneros, y que ya no tienes que dar más vueltas por los rincones vacíos de un nivel.



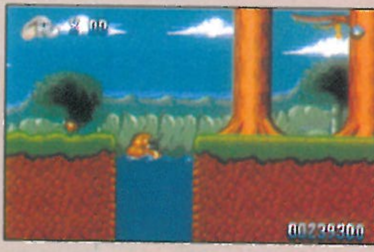
Es divertidísimo el desfile de animales que hay en la pantalla, todos siguiendo a Rolo, el cabecilla de esta expedición. Aunque Rolo no es especialista en nada, es el jefe de sus compañeros, y siempre hay que volver a seleccionar este personaje para acabar un nivel.

LOS COMPAÑEROS QUE LIBERA ROLO...

Ya te hemos dicho que todos los animales seguirán a Rolo una vez liberados, pero no lo hacen sin una razón. Si pulsas Start verás una pantalla de selección de animales liberados (tienes un máximo de tres), sabiendo que el juego cuenta con cuatro posibles compañeros. Puedes elegir uno de esos animales como nuevo protagonista, y dejar a Rolo detenido donde está, mientras tú haces lo que tengas que hacer en el juego con el nuevo héroe.



Los conejos tienen la costumbre de ir dando saltos de un sitio a otro, casi siempre muy altos. Así, nuestro conejito podrá llegar a sitios que Rolo no puede alcanzar, a menos que este bicho de orejas puntiagudas libere una plataforma móvil para que recoja a Rolo (también puede recoger bonos situados en los árboles). Tras ello, vuelve a la pantalla de selección y cambia de animal.



Aunque se le vea durmiendo, el castor también es un animalito útil, ya que por lo menos sabe nadar, lo que permitirá recoger objetos inalcanzables.

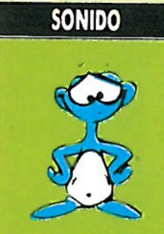
de forma automática.
Como puedes imaginar, hay que ir jaula por jaula y liberar a todos los animales encerrados en ellas, para luego ir a la puerta de salida y pasar al siguiente nivel.
Poco a poco, la aventura se complica, hay lugares por donde no puede pasar Rolo, pero cuenta con la ayuda de los animales que va liberando, cada uno con sus características propias y con su misión.
El jugador decidirá cuándo y en qué orden deben intervenir los compañeros de Rolo, si quiere llegar al final de la aventura.

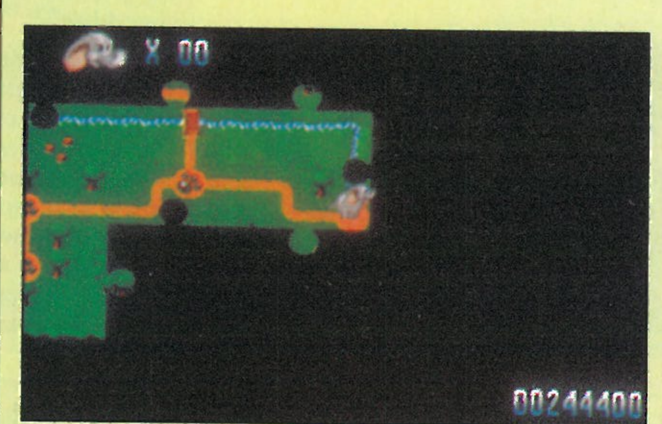


Tienes cuatro Continúa en el juego, y tienes que aprovecharlos bien para poder encontrar el camino hacia casa y huir de la jaula de McSmilley.

EDITOR
ELECTRONIC ARTS

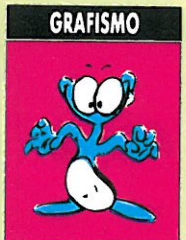
SONIDO





Cada vez que consigues acabar un nivel pasas por este mapa, que representa los mundos visitados en forma de un gigantesco puzzle, cuyas piezas van apareciendo poco a poco. Rolo avanza por los caminos y las bifurcaciones que le llevan al nivel siguiente. Puedes recoger piezas del puzzle escondidas en bonos.

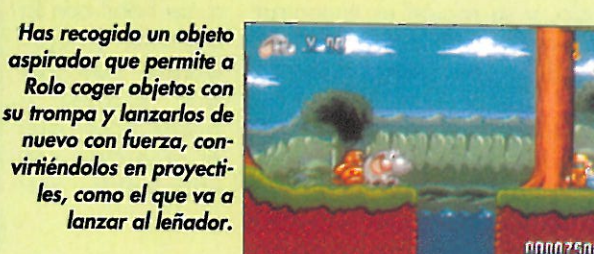
GRAFISMO



ANIMACION



Has recogido un objeto aspirador que permite a Rolo coger objetos con su trompa y lanzarlos de nuevo con fuerza, convirtiéndolos en proyectiles, como el que va a lanzar al leñador.

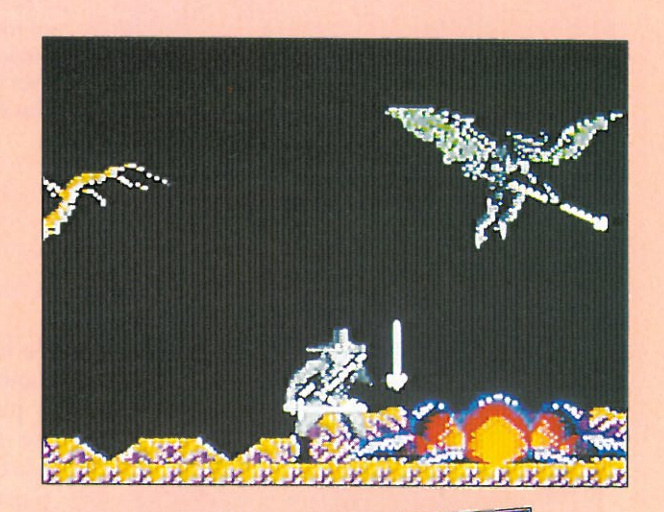


MANEJABILIDAD





CHAKAN

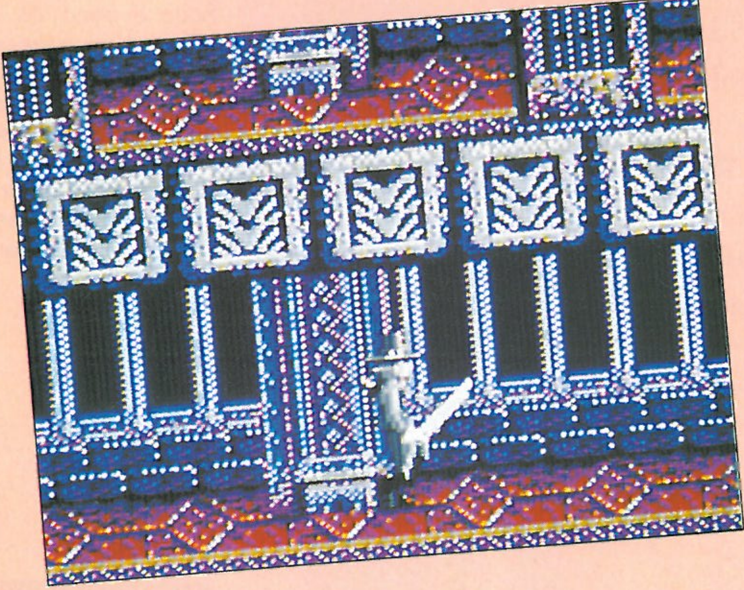


Quizás es la primera vez que oyes algo acerca de Chakan, aunque el juego ya sea conocido y haya alcanzado un cierto éxito por sus gráficos y por su animación. Pero antes de continuar hablando del nivel técnico del juego habrá que explicar quién es Chakan, pues estaréis impacientes por saberlo. Pues es un personaje bastante misterioso, al que muy poca gente conoce y del que muy poca gente puede dar referencias, salvo en lo relativo a su sombrero.
Lo que sí podemos decir es que es un guerrero, una especie de luchador nato, maestro en artes marciales y perteneciente a un pueblo cuyos habitantes fueron aniquilados hace ya cuatro largos años. En la actualidad, Chakan se encuentra en un momento delicado, ya que hoy es el día del juicio final, en el que se deberá decidir el destino del mundo, y su misión es encontrar al Rey de las Tinieblas, el responsable de todos los males de La Tierra.
Para ir a su encuentro y luchar con él (el combate promete ser impresionante), nuestro héroe deberá recorrer laberintos enormes, con una gran cantidad de puertas y trampas. Al cruzar cada puerta, Chakan se encuentra a cientos de monstruos que hay que matar lo más rápido posible, con el fin de dirigirse a la salida situada en un lugar muy peligroso, donde está el monstruo de final de nivel. Una vez aniquilado este enemigo podrás abrir otras puertas, luchar contra más "indeseables" y así sucesivamente... Menos mal que Chakan es bastante hábil con la espada (mejor dicho, con sus dos sables) y puede hacer que el recorrido sea entretenido, golpeando arriba, abajo, en diagonal, mientras salta en todas las direcciones, y lanzando el superataque.
Como ves, es un juego entretenido, con un final estupendo y con un montón de enemigos, bastante bien diseñados, con los que pasar un rato entretenido.

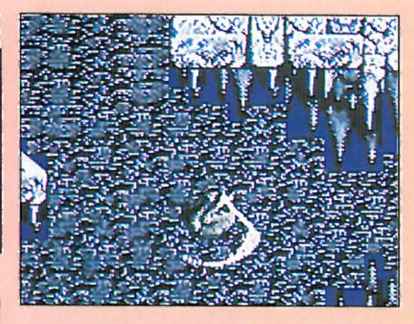
EDITOR
SEGA

SONIDO

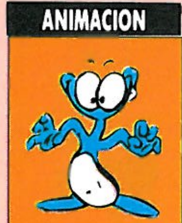




GRAFISMO

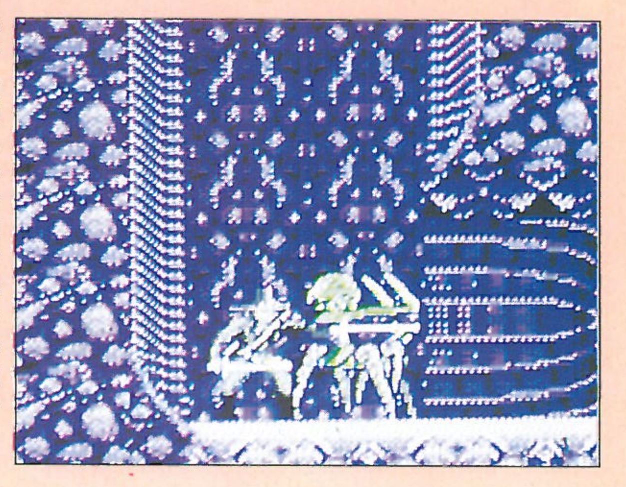


ANIMACION



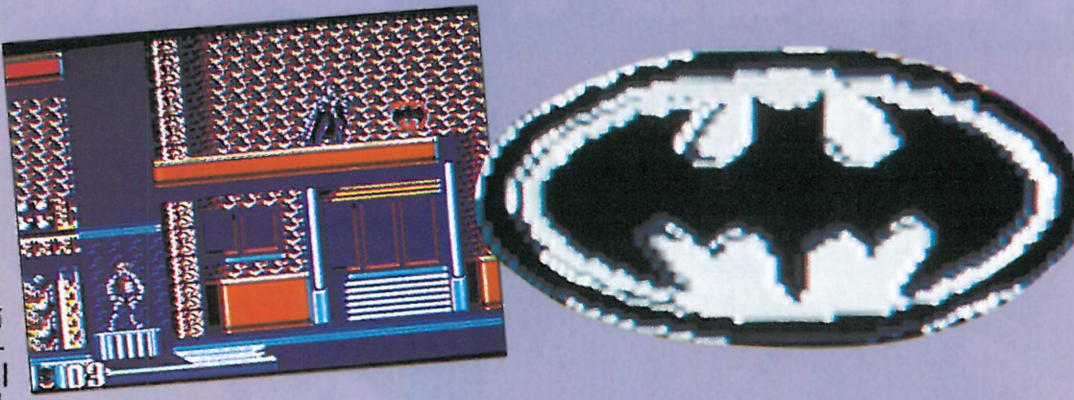
MANEJABILIDAD





ZAPPING

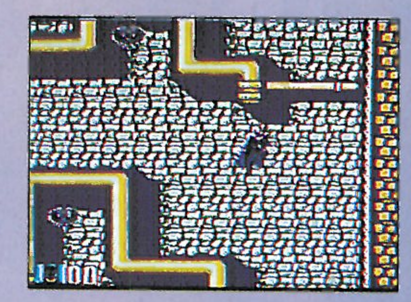


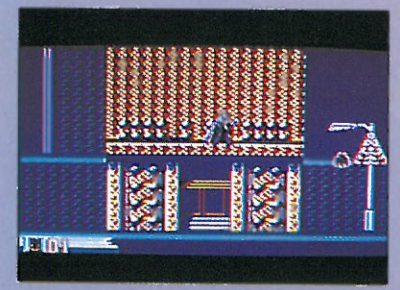


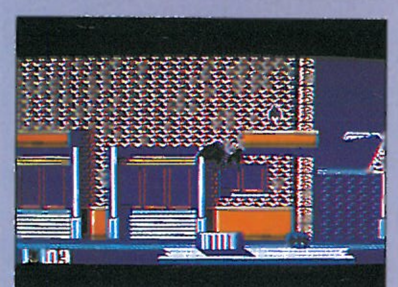
BATMAN RETURNS

¿Qué podemos contarte de Batman Returns que no hayas oído, leído o visto ya? Seguro que te sabes la película de memoria, porque si no la has visto te la han contado: que la acción se desarrolla en Gotham City, la enorme megápolis donde vive nuestro héroe, que en esta ocasión no está Joker pero sí otro personaje aún más desagradable y malvado, el Pingüino, con su banda de malhechores y rufianes que viven en las cloacas... También sabrás que una pobre chica ha caído desde lo alto de un edificio, que hay un complot para culpar a Batman de unos crímenes que no ha cometido, que tendrá que demostrar su inocencia y salvar a la ciudad, como siempre...

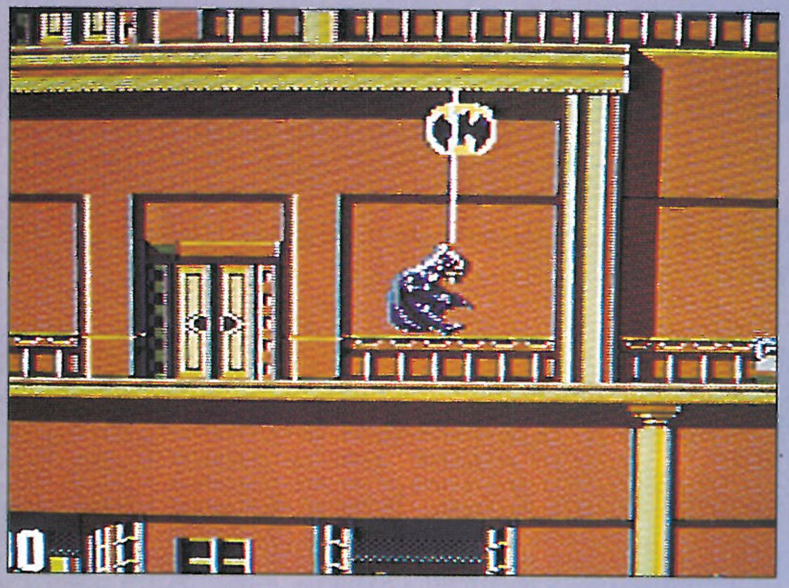
Si ya sabes todo esto, ponte a los mandos de la consola y empieza tu aventura, eligiendo antes de nada el recorrido que quieres hacer, entre las dos posibilidades que te ofrece el cartucho al comenzar. Tendrás que recorrer las calles y los subterráneos de la ciudad para librar el combate final con el Pingüino en persona, disparando mientras tanto a cuantos enemigos se te acerquen. Ya que el combate ocupa gran parte de la acción del juego (aunque no todo es lucha), el arma será un aspecto importante. Cuentas con tu

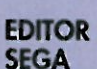






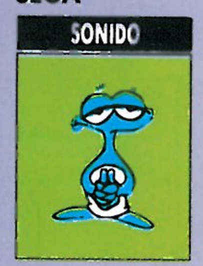
Batarang, que gracias a los bonos que vas recogiendo, puede convertirse en un arma muy eficaz, potente y de corto alcance o menos potente y de muy largo alcance. Pero además de luchar tendrás que recoger elementos y recorrer pasajes complicados, evitando obstáculos variados y adaptándote a situaciones que sólo un murciélago puede tolerar. Para saltar de plataforma en plataforma, para llegar a lugares inalcanzables, para coger bonos en lugares de difícil acceso, cuentas también con tu gancho y, por su puesto, con tu habilidad, ya que el uso del garfio requiere un control bastante preciso de los mandos y de la situación. Por ejemplo, cuando utilices el garfio para saltar un precipicio, debes lanzar el garfio a un lugar donde enganche y situado de tal forma que, balanceándote en el extremo de la cuerda, puedas llegar al otro lado de la fosa sin peligro (lo cual no es tan fácil como parece). También puede usar su capa para los saltos de largo recorrido, lo que da mayor interés a este juego de plataformas que tiene un buen nivel de dificultad.





EDITOR
SEGA

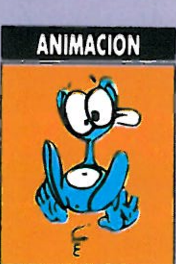
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD





Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo. Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre............................ Apellidos..
Calle.. Nº................Teléfono......................
C.P..................... Población............................ Provincia.........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.
  C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha....................................... Firma..

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.



HOME ALONE

´ s Navidad, y toda la familia de ´ Kevin se ha marchado de vacaciones... bueno, no toda, ya que por alguna extraña razón, se han olvidado de Kevin y ahora está "solo en casa".

´Lo peor de todo es que los vecinos del barrio también se han marchado y todas las casas han quedado abandonadas, a disposición de un par de granujas que se dedican a saquearlas y cargar toda su mercancía en la furgoneta.

´El pobre Kevin está solo y desamparado, y corre un grave peligro pues puede caer de un momento a otro en manos de esos malvados. Pero, en realidad, quienes realmente se encuentran en peligro son los dos rufianes que están desvalijando las casas del barrio, porque Kevin se ha empeñado en hacerles pasar un mal rato.

Para ello, el joven héroe recorre las calles con su trineo, entrando en las casas que pretende proteger y llenándolas de trampas para expulsar a los ladrones y evitar que roben más o que dejen "su firma" (si has visto la película recordarás que la firma consistía en dejar, como recuerdo, los grifos bien abiertos y en consecuencia, inundar por completo las casas).





¡Cuidado! Dos peligrosos granujas están en el barrio y tú te has quedado sólo para defender las casas.

La mayor parte del juego se desarrolla en el interior de las casas del barrio (la calle se utiliza para ir de una casa a otra y para vigilar los movimientos de los ladrones).

En Solo en Casa se puede elegir el nivel de dificultad del juego entre el modo principiante y el modo experto. En el primer caso, Kevin tiene un taller propio para fabricar armas y dispone de 20 minutos para salvar el barrio. En el modo experto, ya hay más piezas para armas nuevas, más trampas y bastante más tiempo (cuarenta minutos), pero la furgoneta de los ladrones es más rápida que antes, no sabes por dónde ni como empezarán el saqueo, hay más objetos vacíos que no te dan piezas ni bonos...

El tiempo juega un papel muy importante en Solo en Casa. En primer lugar, existe un tiempo límite, como ya hemos indicado, en el que debes detener a estos sucios ladrones, antes de que llegue la policía al barrio.Pero

además, hay que darse mucha prisa en hacer cualquier cosa, ya que, por ejemplo, si los ladrones han entrado en una casa, ya será difícil que puedas colocar las trampas, y el plano no aparecerá (si la han inundado ya, ni siquiera podrás entrar), pero al menos síguelos y piensa qué puedes hacer para detenerlos. Cuando estén en la calle, puede vigilar la furgoneta y así averiguar en qué calle aparca y qué casa van a robar. Tienes poco más de un minuto antes de que Harry y Marv empiecen el saqueo, y tienes muchas cosas que recoger y muchas trampas que colocar, así que... no pierdas ni un instante.

No olvides que además de los ladrones hay otros peligros. Por ejemplo, cuando conduzcas el trineo, encontrarás bastantes obstáculos, además de calles resbaladizas, aceras y estanques helados; y en las casas hay gatos, arañas gigantes, suelos carcomidos y otros "enemigos", además de tus propias trampas, que tendrás que esquivar.

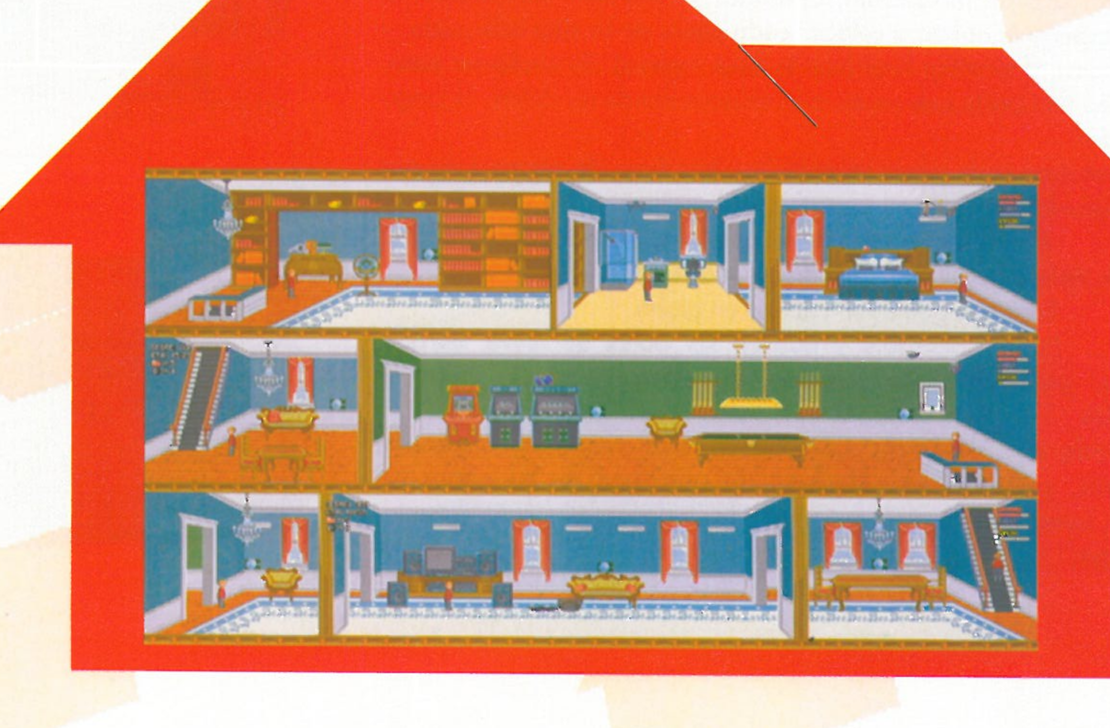
Controles

En la pantalla de opciones utiliza el mando de dirección Arriba y Abajo paar saltar de una opción a otra, y Derecha e Izquierda para cambiar el contenido de la opción marcada. Con los botones A, B y C podrás oír una selección de músicas o de sonidos, al marcar cada una de esas opciones.

Una vez que ha comenzado el juego, puedes utilizar A, B o C para distintas acciones, como acelerar el movimiento del súper-trineo de Kevin, siempre y cuando tengas potencia suficiente. En el interior de las casas, el botón A lanza un neumático, el botón B dispara el arma que tenga seleccionada, y el botón C permite a Kevin saltar (combinando C y Arriba el impulso es mayor). El mando de dirección, que controla el movimiento del personaje, tiene una aplicación especial en determinados momentos: por ejemplo, en el portal de una casa te permite decidir si entras en ella o sigues vagando por el barrio.

Con Start se accede a la pantalla de selección de armas.

En la pantalla de planos y trampas los botones A, B y C permiten ver las trampas disponibles, las seleccionan y las colocan, mientras el mando de dirección controla la mano que las coloca. Igual ocurre con las armas.



Armas y Trampas



Cuando entras en una casa en la que aún no han entrado los ladrones, verás un plano de la casa con una lista de las trampas que tienes disponibles. Hay tres de cada tipo al comenzar el juego, de modo que utilizalas bien y prepara emboscadas para detener a los rufianes:

Soplete. Debes ponerlo en las puertas para quemar a los ladrones.
Tachuelas. Espárcelas por las habitaciones y verás el resultado.
Canicas. Imagínate el efecto de un puñado de canicas bajo sus pies.
Juguetes. Tienen el mismo efecto que las canicas, los hacen caer al suelo.
Hielo. Hace que los ladrones pierdan el equilibrio.
Grasa. Tiene igual efecto, pero sólo está en el modo experto.
Alquitrán. Cualquiera que lo pise queda atrapado.



Las trampas se van colocando en el suelo, a excepción del soplete, que se coloca en las puertas. Los lugares exactos los marcas tú en la pantalla de colocación de trampas señalndo el lugar en el que quieres colocarla.

En cuanto a las armas, ya hemos dicho aue puedes pulsar Start y ver el inventario de armas que posees, y que se van construyendo con los objetos que recoges por la calle y por las casas, de modo que cuantos más objetos tengas, mejor (procura, además, no quedarte nunca sin bonos de munición). Si has elegido el modo de principiante, las armas se montan solas, ya que las partes que has ido consiguiendo se sitúan automáticamente en el orden correcto en los apartados de plataforma, operador y munición. En cambio, el modo experto te obliga a colocar cada pieza en su sitio adecuado, y luego hacer el montaje final (con la llave inglesa). En cualquier caso, si utilizas una parte que no es, o la colocas donde no debes, el juego te avisará.



Para fabricar cada arma se necesitan tres tipos de piezas (algunos sólo disponibles en el nivel experto):

Plataforma. Puede ser un secador de pelo, una ballesta, una lata, una cuchara de helado, un compact disc o una cámara.
Operador. Será una goma, un cable o un globo.
Munición. Es indispensable y pueden ser bolas de nieve, carbón caliente, pimienta, cola, pelotas especiales, cuerdas, pilas y bombillas.



Con todo ello fabricarás rifles, lanzadores, morteros, bazookas, escopetas, granadas, etc. El efecto de cada una de las armas es distinto, aunque todas ellas detienen a los ladrones al menos durante un tiempo.

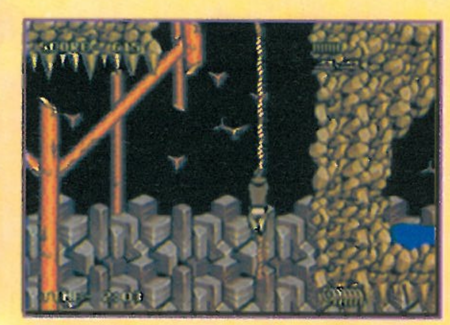

SONIC
empieza a
jugar con 99
vidas .
¡ES INVENCIBLE!
con...
GAME GENIE
16-BIT
Coloca el Game Genie en tu Mega Drive. Tendrás poderes infintos.
GAME GENIE
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF QUALITY
SEGA
MEGA DRIVE
Famosa
El nuevo poder de tus video juegos
Sonic, Mega Drive y Sega son marcas registradas por Sega. El personaje Sonic y las marcas Sega Mega Drive están registradas por Sega. Game Genie no está fabricado, ni registrado, ni refrendado por Sega.

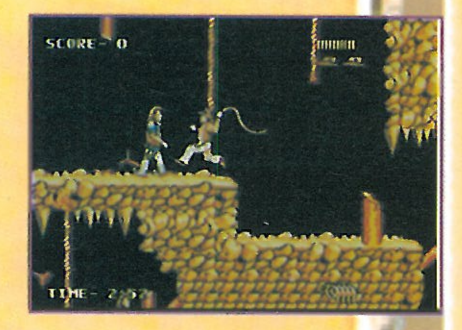
REPLAY



Indiana Jones and the Last Crusade







egún cuenta la leyenda, Indiana Jones fue un chico retraído y cerrado en sí mismo que buscaba destacar entre los demás gracias a los libros de historia y los conocimientos científicos.

Nada más lejos de la realidad; cuando el joven Henry apenas levantaba un par de palmos del suelo ya comenzó a destacar por su incorregible curiosidad y su increíble capacidad para meterse en todo tipo de líos y correr riesgos en correrías realmente asombrosas.

Una de sus primeras aventuras fue el rescate de la Cruz de Coronado, una historia que no terminó excesivamente bien. Y es aquí donde comienza la última aventura de Indiana Jones para Mega Drive.

Con Indiana Jones and the Last Crusade tienes la aventura asegurada durante un buen rato.

En este juego de U.S. Gold encontraréis cinco escenarios en los que la acción es el ingrediente principal, pero en el que no hay que perder de vista un cierto componente estratégico.

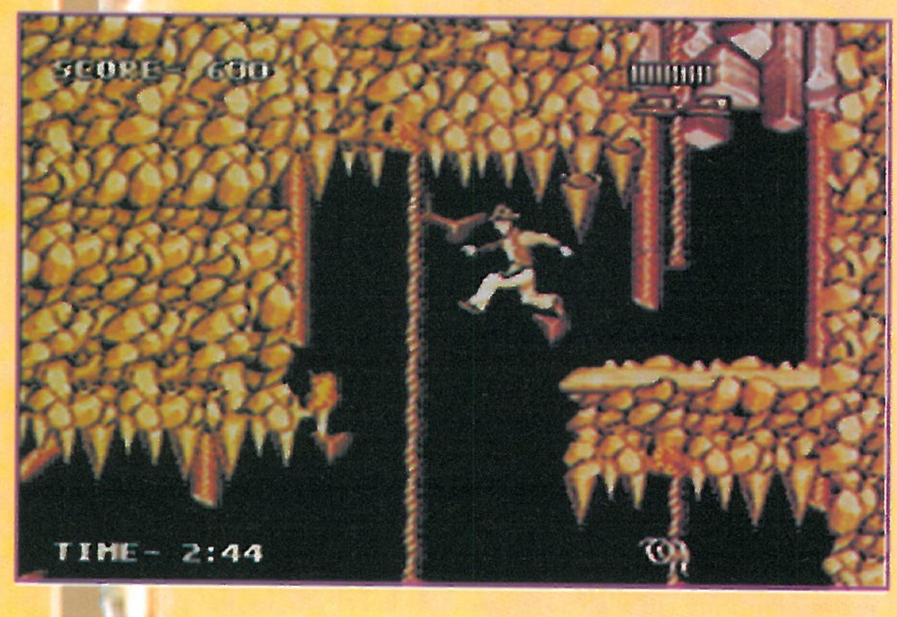
En las cavernas de Utah (USA)

Como ya hemos dicho, todo comienza con la búsqueda de la Cruz en las minas de Utah, donde Indy estaba disfrutando de un día de relax. En las entrañas de la tierra, nuestro héroe deberá hacer frente a una serie de enemigos que le atacarán con varios tipos de armas y contra los que deberá utilizar continuamente su látigo, sus puños y su cerebro.

REPLAY

En este nivel hay varias cosas a tener en cuenta. Primero, no se debe saltar a lo loco, ya que cada golpe con el techo reduce la vitalidad de Indy.

En segundo lugar, hay que utilizar adecuadamente las cuerdas que cuelgan de los techos para descender



a los pisos inferiores; caer desde muy alto es siempre peligroso, aunque no necesariamente mortal.

Tercero, busca las antorchas que están diseminadas por los túneles, de lo contrario la caminata bajo tierra puede ser muy difícil.

Cuarto recoge los bonos que encuentres y aprovecha las ventajas de los cofres que aparecen en tu camino (para abrirlos, hay que agacharse y golpearlos con el látigo o los puños un par de veces).

'Y quinto, no desperdicies los latigazos; aunque nunca te quedarás sin este útil instrumento, su potencia (medida por el dibujo de la parte inferior derecha de la pantalla) se va reduciendo con el uso y sólo se regenera si encuentras un látigo en tu camino. Observa cuantos golpes necesitas para quitar los obstáculos.

Casi todas estos consejos son aplicables al resto de las fases del juego, de modo que las pierdas de vista.

Una vez superado el jefe final (Big Tex Thompson), estarás listo para volver a la superficie. Evita como puedas su tablón (esa madera que usa como si fuese un bate de béisbol) y no caigas en el abismo de la derecha, recoge la Cruz de Coronado y estarás listo para disfrutar con el increíble Circo de los hermanos Duffy.

La huida ferroviaria

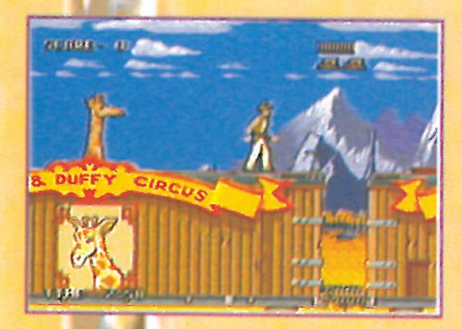
'Como recordaréis aquellos que vierais la película, después de rescatar la joya Indy tenía que enfrentarse a un nuevo desafío: regresar a casa sano y salvo. Y lo hacía peleando, corriendo y saltando por los techos de los vagones de un tren circense.

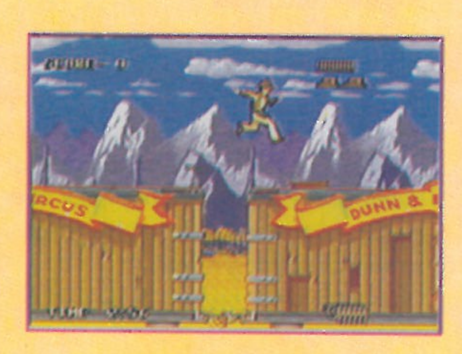
Pues bien, en este juego también hay que desafiar a la ley de la gravedad y al movimiento alocado de un tren. Varios son los obstáculos que Indiana tendrá que vencer para llegar al final de esta fase y entre ellos cabe destacar a la jirafa, a la banda de malhechores que le atacará implacablemente y a los agujeros en los techos de determinados vagones.

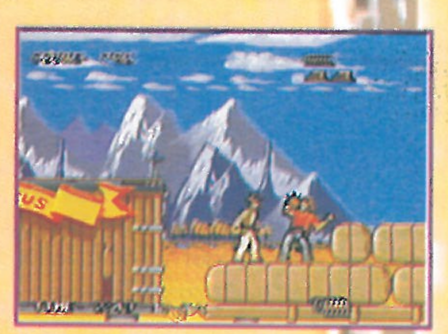
No olvides tampoco, en el fragor de la lucha la ley de la impenetrabilidad de los cuerpos. En caso contrario Indy podría quedar dividido en dos secciones verticales por uno de los travesaños bajo los que pasa el tren.

Vencer en el duro enfrentamiento con el Jefe Quiver al final del nivel te









REPLAY



permitirá acceder a la siguiente fase, que se desarrolla justo al otro lado



del mundo, en la romántica y bella ciudad de Venecia.

Las catacumbas de Venecia

Bajo tierra de nuevo Indy deberá encontrar los restos mortales de un caballero de la Primera Cruzada llamado Sir Richard.

Junto a su cadáver se encuentra un escudo en el que está una inscripción con la clave necesaria para poder descifrar el misterio que tiene ocupado a nuestro héroe.

En este nivel las dificultades y los problemas tienen forma de piscinas de petróleo en llamas, ratas, lanzas voladoras, sin olvidar a los rufianes que aquí también tratarán de una forma bastante hostil de hacerte desistir de tu empeño. Peligros todos ellos que te obligarán a estar especialmente atento.

Si consigues derrotar al malvado hombre comedor de fuego conocido como Abdoul Arson habrás conseguido tu objetivo. Ahora ya podrás enfrentarte a los nazis en su propio terreno y acer- carte de forma definitva al final de la aventura.



El castillo Brunwald

Si alguien se acuerda de la película podrá decir que esta fase no se parece demasiado a las escenas correspondientes del film. Pero nadie ha dicho que los juegos se tengan que ajustar con precisión a los argumentos cinematográficos.

Un guía turístico no estaría de más en este nivel, pero tendremos que hacer el camino nosotros solos. Hay que tener muy en cuenta que los nazis no destacaron nunca por su valentía, por lo que las trampas serán una constante en todo el recorrido. Cuidado con las lanzas que surgen por sorpresa y que únicamente se evitan agachándose.

Al final espera el inevitable jefe de nivel, que en esta ocasión se llama Gustav "The goose-stepping" Goon. Bailar al ritmo que él marca no será una experiencia agradable, pero no queda más remedio.

El Santo Grial

´Y llegamos al final de este entretenido juego. Los nazis han disparado a tu padre y la única manera de salvar su vida es que beba agua con el Grial (el cáliz de la Ultima Cena).

´Para conseguirlo tendrás que superar las tres pruebas (El Aliento de Dios, La Palabra de Dios y El Sendero de la Fe) y en las tres partes seguir la secuencia correcta será la solución.

Cuando acabemos con este nivel, el juego habrá llegado a su fin e Indiana Jones volverá a salir victorioso, una vez más.

Los que os atreváis a enfrentaros a esta ingente sucesión de peligros tenéis que saber que será muy difícil llegar al final y que no bastará con un par de partidas para haceros con todos los objetivos marcados.

Buena suerte y recordad que los justos siempre vencen.



MegaLectores

TOP SECRET

WONDERBOY III THE D.T.

Rubén Sánchez Riera (Barcelona)

Aquí van unos códigos:

L1Z4	C15	EG6V	4F1
G1ML	X7V	ERA2	D2G
WO5T	5D1	VKJN	TTJ
THZ7	YHZ	CKGJ	TVD

Haz el último password de la lista y entra en la segunda puerta de la izquierdia, rompe el primer peldaño de la izquierda, coge el signo de interrogación, entra en la puerta que aparece al lado de la otra por la que entraste y caerás en una plataforma para transformarte.

ASTERIX

Javier Boix Ochoa (Petrer)

Tras el monstruo que te tira piedras, el que da corazón grande, vas recto y caes en un muelle; saltas hacia el muro y conseguirás una bolsa de dinero y tres huesos.

SPLATERHOUSE 2 (MD)

Pedro Martínez Fuertes (Murcia)

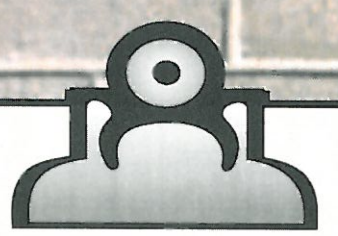
Los códigos de fases son:

Fase 2:	EDK	NAI	ZOL	LDL
Fase 3:	IDO	GEM	IAL	LDL
Fase 4:	ADE	XOE	ZOL	OME
Fase 5:	EFH	VEI	RAG	ORD
Fase 6:	ADE	NAI	WRA	LKA
Fase 7:	EFH	XDE	IAL	LDL
Fase 8:	EDK	VEI	IAL	LDL

SHINOBI (GG)

Pablo Martín Lambea (Sta Cruz de Tenerife)

Para escuchar todas las melodías mantén pulsada la dirección Arriba y el botón Start antes de comenzar la partida. Aparece un menú de dos opciones, la superior se refiere a la música y la inferior a los efectos sonoros. Los botones 1 y 2 detienen y ponen en marcha la música, y con Start se sale del menú.



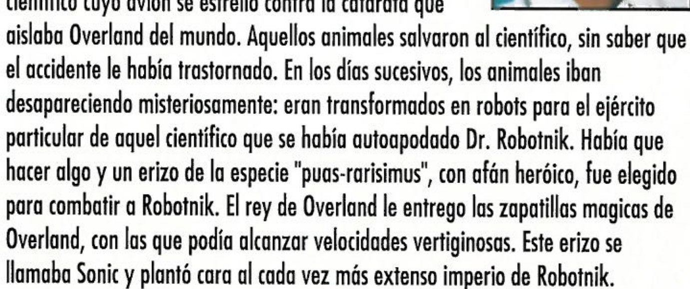
La Opinión del Experto



En un paraje llamado Overlandvivían felices todos los animales del mundo.Un día llegó a aquellas tierras un científico cuyo avión se estrelló contra la catarata que aislaba Overland del mundo. Aquellos animales salvaron al científico, sin saber que el accidente le había trastornado. En los días sucesivos, los animales iban desapareciendo misteriosamente: eran transformados en robots para el ejército particular de aquel científico que se había autoapodado Dr. Robotnik. Había que hacer algo y un erizo de la especie "puas-rarisimus", con afán heróico, fue elegido para combatir a Robotnik. El rey de Overland le entrego las zapatillas magicas de Overland, con las que podía alcanzar velocidades vertiginosas. Este erizo se llamaba Sonic y plantó cara al cada vez más extenso imperio de Robotnik.

Este argumento es la excusa que sirvió de presentación para la mascota de Sega. Poco más se puede decir de un juego que ya se ha convertido en un clásico para Sega: varios planos de scroll, docenas de coloressimultáneos, gráficos y sonidos capaces de quitarle el hipo al más exigente de los jugones fueron los antecedentes de este gran juego. Merece una calificación de 97% en Mega Drive, 95% en Game Gear y 94% en Master System.

Germán Hernández Pérez (Salamanca)



El Termómetro

Mega Drive	Master System	Game Gear
Eco the Dolphin	Sonic 2	Shinobi
Terminator	Prince of Persia	Sonic 2
Chuck Rock	Shadow of the Beast	Super Kick Off
Batman Returns	Mickey Mouse	Lemmings
Sonic 2	Lemmings	Indiana Jones III



VIDEO JUEGOS GAMELAND

via directa USA

TIENDA EN BARCELONA:

C/ París, 56 (junto Rocafort) Tel. 430 42 46

CON UNA COMPRA SUPERIOR A 12.000 Ptas. UNOS GUANTES PROFESIONALES **¡GRATIS!** (excepto consolas)

¡NUEVO TELÉFONO!

PEDIDOS

(93) 430 42 46

HORARIO: LUNES A VIERNES: 10 a 2 Y 4.30 a 20.30
SÁBADOS: 10 a 2

MEGADRIVE

ALIEN 3	7.990
AQUATIC GAMES (Robocod)	7.490
AYRTON SENNA. S. Monaco GP II	8.490
BATMAN RETURNS	6.990
BULLS VS LAKERS	7.990
CAPITAN AMÉRICA + PIN	8.990
CHAKAN	6.990
CHESTER CHEETA	consultar
CHUCK ROCK	7.990
CORPORATION	7.990
CRUE BALL	7.990
CYBERCOP (3D)	7.990
DOUBLE DRAGON	6.990
¿DONDE ESTA WALLY? (novedad)	7.990
DUNGEONS & DRAGONS (novedad)	9.990
ECCO THE DOLPHIN	6.990
EX-MUTANTS (novedad)	8.490
EMPIRE OF STEEL	7.990
EVANDER HOLLYFIELD BOXING	7.990
FATAL FURY (novedad)	9.990
GALAHAD	7.990
GREENDOG	6.990
HOCKEY 93	7.990
INDIANA JONES LAST CRUSADE	7.990
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	8.490
JOHN MADDEN FOOT 93 (novedad)	6.990
KING OF MONSTERS (novedad)	8.990
LAKERS VS CELTICS	7.990
LEMMINGS	7.490
LHX ATTACK CHOPPER	7.990
LOTUS	7.990
MICKEY MOUSE	8.490
MUHAMMED ALI BOXING (novedad)	8.990
OLYMPIC GOLD	7.990
PATO DONALD	6.990
PREDATOR 2	6.990
RISKY WOODS (novedad)	6.990
ROAD RASH II (novedad)	6.990
ROLLING THUNDER II	8.490
SIMPSONS SPACE MUTANTS	8.490
SIRENITA LA; ARIEL	6.990
SONIC 2	7.490
SOLO EN CASA	6.990
STRIDER 2	consultar
SHADOW OF THE BEAST II	7.990
SPLATTERHOUSE II	6.990
SUPER SMASH TV	8.990
STREETS OF RAGE II	6.990
TALESPIN	6.990
TAZMANIA	6.990
TEAM U.S.A. BASKETBALL	7.990
TERMINATOR	7.990
TERMINATOR 2 (arcade game)	6.990
THUNDERFORCE IV	6.990
TINY TOON (novedad)	8.490
TYRANTS (novedad)	8.990
TWO CRUDE DUDES (LUCHA)	8.990
WORLD OF ILUSION	6.990
WORLD TROPHY SOCCER	7.990
WWF WRESTLEMANÍA	7.990

MASTER SYSTEM II

ACE OF ACES	5.990
ALIEN 3	5.990
ASTERIX	5.990
AYRTON SENNA	6.990
BATMAN RETURNS	5.990
BUBBLE BOBBLE	5.990
CHESSMASTER	6.590
CHUCK ROCK	5.990
HEROES OF THE LANCE	6.990
JOE MONTANA	5.990
KLAX	5.990
KICK OFF	6.490
LEMMINGS	5.990
MASTER OF DARKNESS	5.990
NEWZEALAND STORY	5.990
NINJA GAIDEN	5.990
OLYMPIC GOLD	5.990
OUT RUN EUROPA	6.990
PRINCE OF PERSIA	5.990
PREDATOR 2	5.990
PICAPIEDRA, LOS	5.990
POPULOUS	6.990
SIMPSONS	5.990
SONIC 2	6.990
SPACE GUN	5.990
SUPER SMASH TV	5.990
TAZMANIA	5.990
TOM&JERRY	5.990
TERMINATOR	5.990
TRIVIAL PURSUIT	6.990
UEFA 92; FOOTBALL	6.990
WONDER BOY IN MONSTER LAND	5.990
XENON II	5.990

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	4.690
ALIEN 3	5.190
ARIEL (LA SIRENITA)	5.190
BATMAN RETURNS	5.190
CHAKAN	consultar
CHASE HQ	5.190
CHESSMASTER	5.190
CHESTER CHEETA	consultar
CHUCK ROCK	5.190
DEFENDERS OF OASIS (novedad)	5.490
DONALD DUCK	4.990
FANTASY ZONE	4.990
GEORGE FOREMAN BOXING	4.690
GLOBAL GLADIATORS	consultar
G-LOC	4.690
GREENDOG	5.190
HOLLYFIELD BOXING (novedad)	5.490
HOME ALONE (novedad)	5.490
HUMANS (novedad)	5.490
INDIANA JONES LAST CRUSADE	5.190
LEMMINGS	5.190
MICKEY MOUSE	4.990
NINJA GAIDEN	4.990
OLYMPIC GOLD	4.990
OUT RUN EUROPA	5.190
PACMAN	5.190
PRINCE OF PERSIA	5.190
R.C. GRAND PRIX (novedad)	5.490
PREDATOR 2	5.190
SHINOBI 2	5.190
SMASH TV	4.490
SPIDERMAN	5.190
STREETS OF RAGE	5.190
SONIC 2	5.190
SUPER MONACO GP 2	5.190
SUPER KICK OFF	5.490
SUPER OFF ROAD RACER	5.190
TALESPIN (novedad)	5.190
TAZMANIA	5.190
TERMINATOR	5.190
THE SIMPSONS	5.190
WIMBLEDON	5.190
WF SuperWrestlemanía	consultar
WONDER BOY DRAGON'S TRAP	5.190

GAME BOY

ADVENTURE ISLANDS	4.750
ALIEN 3	4.750
ARIEL (La Sirenita)	4.750
BARBIE	4.750
BATMAN 2	3.900
BLUE BROTHERS	4.750
DARKMAN	4.750
DOUBLE DRAGON 3	4.400
DR. FRANKEN	4.990
GEORGE FOREMAN BOXING	4.750
HOME ALONE 2	4.750
HOOK	3.900
HUMANS	4.750
LOONEY TUNES - Warner Bross	4.750
MEGAMAN 3	4.990
NBA 2 ALL STAR	4.750
POPEYE 2	4.990
SOCCERMANÍA	4.490
SPIDERMAN 2	4.750
SPEEDBALL 2	4.990
SPY VS SPY	4.750
STAR WARS	5.490
SIMPSONS 2	4.490
SUPERMARIO LAND 2	5.490
SUPER MARIO LAND	3.900
TERMINATOR 2 (arcadegame)	4.990
THE JETSTONES	4.750
TINY TOONS (Warner Bross)	4.490
TOM & JERRY	4.750
TOP GUN	4.750
TRACK & FIELD	4.400
WWF SUPERSTARS 2	4.750

SUPERNINTENDO

TODOS LOS CARTUCHOS DE SUPERNINTENDO SON AMERICANOS POR LO QUE PRECISAN EL ADAPTADOR UNIVERSAL. P.V.P. 2.500 ptas. (Para cualquier pregunta sobre el adaptador «universal» llama al (93) 430 42 46

AMAZING TENNIS	9.490
BATMAN 2	9.990
BEST OF THE BEST (KARATE)	9.490
BLAZE ON	8.990
BLUES BROTHERS	9.490
BULLS VS BLAZERS	9.990
CHESTER CHEETA	9.990
CHESSMASTER	8.990
CHUCK ROCK	8.990
DRAGONS LAIR	9.990
DOUBLE DRAGON	9.490
FATAL FURY	consultar
F 1 EXHAUST HEAT	10.490
F 1 R.O.C.	9.490
GOAL	9.990
GUN FORCE	8.990
HYPER ZONE	8.990
HOCKEY 93	9.990
HOOK	8.990
HUMANS (novedad)	10.990
JAMES BOND JR	8.990
JIMMY CONNORS TENNIS	9.490
KAWASAKI CARIBEAN	10.990
KICK OFF	9.490
KING OF MONSTERS	8.990
LAGOON (ROL)	9.990
MICKEY MOUSE; MAGICAL QUEST	9.990
MYSTICAL NINJA	8.990
MYSTIC QUEST (ROL)	9.990
NBA ALL STAR	9.990
NCA BASKET	9.490
OUT OF THIS WORLD	9.990
PILOTWINGS	8.990
PRINCE OF PERSIA	9.490
ROAD RUNNER (CORRECAMINOS)	9.490
SOUL BLAZER (ROL)	9.990
SPACE MEGAFORCE	8.990
SUPER WRESTLEMANÍA	9.490
SUPER STAR WARS (SUPER NOVEDAD)	10.990
SPIDERMAN X MAN	9.490
TOP GEAR	8.990
TOM & JERRY	consultar
TERMINATOR	consultar
UNIVERSAL SOLDIER	8.990
TINY TOON (novedad)	9.490
UN SQUADRON	9.490
WING COMMANDER	9.990

VENTA AL MAYOR A TODA ESPAÑA. Tel. (93) 430 42 46

SEGA MEGADRIVE «ACCESORIOS»

CONSOLA+MANDO+SONIC	22.900
CONSOLA+MANDO+SONIC+MALETÍN	25.400
ADAPTADOR JUEGOS JAPONESES	2.490
KIT DE LIMPIEZA	1.475





SUPERNINTENDO «ACCESORIOS»

CONSOLA+MANDO+MARIO	24.900
CONSOLA+MANDO+MARIO+ADAPTADOR	26.700
CONSOLA+MANDO+MARIO+MALETÍN	27.400
PACK «GAMELAND»: CONSOLA+MANDO+MARIO +ADAPTADOR+MALETÍN+JUEGO	34.900
ADAPTADOR «UNIVERSAL»	2.500
SUPER MANDO PALANCA «STEALTH»	5.490

MALETÍN TRANSPORTE 3.990

ANGLER. 3.900 (Turbo/slow)

NAKI :.... 4.190 (turbo/slow)

SEGA GAME GEAR «ACCESORIOS»

CONSOLA + SONIC	20.900
CONSOLA + COLUMNS	17.900
CONSOLA + COLUMNS + MALETÍN	19.290
SINTONIZADOR TV	12.900



TURBO TWINS
¡No gastes más pilas!
— Baterías recargables en compartimento pilas.
— Sin cables por medio.
— Se puede cargar mientras se utiliza
— Incluye fuente alimentación

PROPOUCH PLUS 3.490

GEAR MASTER CONVERTER 2.490

MAGNIFIER 2.275

ELIMINATOR-KIT LIMPIEZA



ALIMENTADOR AC 1.900

G-CASE 1.990

CLUB DE CAMBIO

GAME GEAR y GAME BOY	1.000
MEGADRIVE, MASTER SYSTEM y SUPERNINTENDO	1.500

Envía el juego que quieras cambiar y tu teléfono a: GAMELAND
APTDO. CORREOS Nº 35134
08080 BARCELONA

GUÍA DE JUEGOS OFICIAL «SEGA»

PRO-MASTER 600 PTAS

Volumen 1: SONIC, PRINCE OF PERSIA, SUPER KICK OFF.
Volumen 2: QUACKSHOT, SUPER MONACO, GP II, SHINOBI.
Volumen 3: CASTLE OF ILLUSION, DESERT STRIKE, GOLDEN AXE, AX BATTLER
Volumen 4: STREETS OF RAGE, KID CHAMELEON, EA HOCKEY.



BRITE BEAM (LUZ LUPA)

GAME BOY (ACCESORIOS)

CONSOLA + TETRIS	11.900
CONSOLA + TETRIS + JUEGO	15.900
CONSOLA + TETRIS + MALETÍN	12.900
MALETÍN	1.350
PROPOUCH PLUS (bolsa consola/juegos y accesorios)	3.490
PROPOUCH (bolsa consola y juegos)	1.495
MAGNILIGHT (LUZ LUPA)	2.490
BRITE BEAM (LUZ LUPA)	2.490
LIGHT MAGNIFIER (LUZ LUPA)	3.490
CRISTAL RECAMBIO	1.390
KIT DE LIMPIEZA	1.490

ACTION PACK (se acopla en el compartimento de las pilas)

12 h. con alimentador	4.490
7 h. con alimentador	3.790
12 h. (sólo batería)	3.890
7 h. (sólo batería)	2.990

PUEDES ENVIAR ESTE CUPÓN CON TU PEDIDO A GAMELAND APTDO. CORREOS 35134 - 08080 BARCELONA O SI SÓLO DESEAS RECIBIR INFORMACIÓN MÁRCALO CON UNA CRUZ.

SÓLO DESEO RECIBIR INFORMACIÓN ☐

Nombre y apellidos ....
.... Dirección completa ....
.... Población ....
Provincia .... Cod. Postal ....
Teléfono .... edad .... Consola ....

ENVÍO CONTRA REEMBOLSO

TÍTULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	300 Ptas.
TOTAL	

CONSULTAR ENVÍO URGENTE



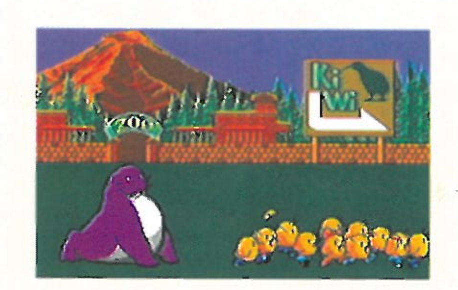
Mega Drive

1. Sonic 2
2. Ecco the Dolphin
3. Mickey & Donald
4. Indiana Jones III
5. Batman Returns
6. Thunder Force IV
7. Terminator 2
8. Shadow of the Beast II
9. Lotus T. Challenge
10. Galahad



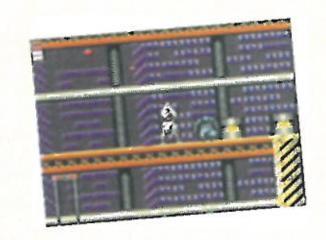
Master System

1. Sonic 2
2. TazMania
3. Terminator
4. Lemmings
5. The New Zealand Story
6. Rampart
7. Mickey Mouse
8. Donald Duck
9. Tom y Jerry
10. Chuck Rock



Game Gear

1. Shinobi II
2. Sonic 2
3. Streets of Rage
4. Indiana Jones III
5. Super Off Road



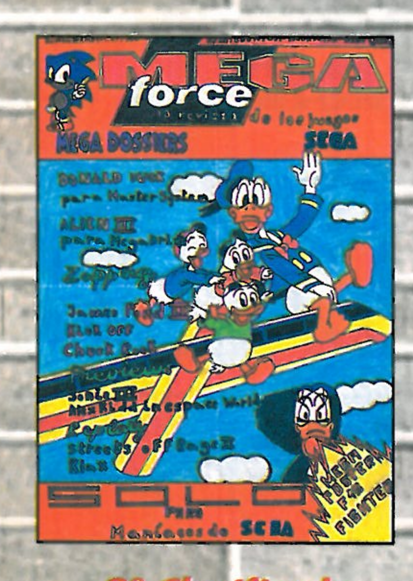
Concurso de Portadas

Estáis en casita, tan tranquilos, jugando con vuestra súper consola y el cartero os trae la mejor revista Sega del universo y además gratis... ¿un sueño? ¡¡¡Qué va!!! Ese es el premio que os vais a llevar si vuestra protada es seleccionada por la Academia MegaForce de Portadas, Dibujos, Garabatos y Afines. Recordad: 12 meses de suscripción gratis para el primer clasificado, 6 para el segundo y 3 para el tercero. ¡¡¡¿A qué estás esperando?!!!

Ganador
Lidia Merinero
(Valencia)



Por fin una chica se lleva el primer premio. ¡A ver si os animáis las demás!



2º Clasificado
Fco. Javier Aragón
(Alicante)

¡Está claro! Este mes lo que más mola son los juegos de Mickey, ya lo podéis ver.

3er Clasificado
José Cruz Clemente
(Vizcaya)



¡Vaya retrato! ¿Está guapetón el chico? ¿Verdad?

HAZTE SOCIO DEL club MEGA force

club MEGA force

NOMBRE

1º APELLIDO

2º APELLIDO

Nº SOCIO

Y CONSIGUE JUEGOS, CONSOLAS, JOYSTICKS, Y MUCHAS MAS COSAS A PRECIO ESPECIAL.

CONCURSOS CON FABULOSOS PREMIOS.

UN MONTON DE NUEVOS AMIGOS.

¿TE APUNTAS, SOCIO?

escribe a:
Editorial Primavera
C/Córcega, 267 pral. 2ª
08008 BARCELONA

Consigue tu carnet de socio y obtendrás precios especiales. Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto tachando la opción que prefieras.

☐ Deseo **suscribirme al Club Megaforce** durante un año al precio de 4.200 pts. y recibir de forma gratuita mi carnet de socio.
Forma de pago: Cheque nominativo a nombre de Editorial Primavera.

☐ Deseo recibir el **carnet de socio con la compra** de uno de los artículos de las ofertas para socios del Club Megaforce. (Envío el cupón correspondiente a Mail Center.)

NOMBRE ______________________

APELLIDOS ______________________

DIRECCION ______________________

LOCALIDAD ______________________

POBLACION ______________ C.P. ______

TELEFONO ______________ EDAD ______



¡Rápido! ¡Consigue tu carnet, socio!

POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA MEGADRIVE MEGAPACK REGALAMOS

MALETIN LEDA



P.V.P. 28.390

POR LA COMPRA DE UN JUEGO A ELEGIR: STREET OF RAGE, KID CHAMALEON O HOCKEY, REGALAMOS

LIBRO DE TRUCOS SEGA



POR LA COMPRA DEL JUEGO MEGADRIVE LA SIRENITA REGALAMOS

PIN MR. CANADIAN



P.V.P. 6.990

POR LA COMPRA DE UNA MASTER SYSTEM SONIC PACK REGALAMOS

CAMISETA SONIC



P.V.P. 14.150

POR LA COMPRA DE UNA GAME GEAR + COLUMNS REGALAMOS LA PELICULA

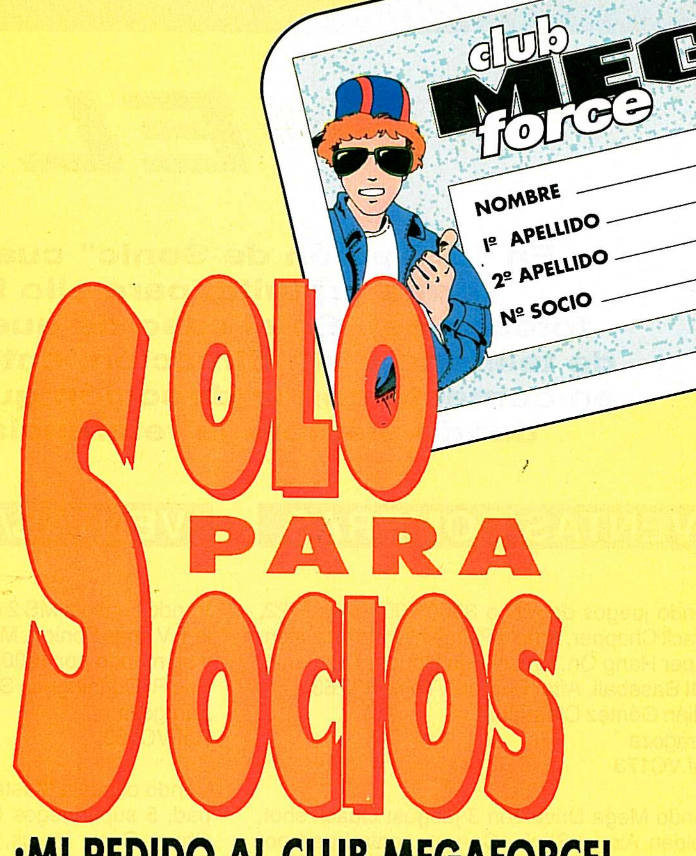
LA CENICIENTA

P.V.P. 20.255

CAR ADAPTADOR + ALIMENTADOR DE CORRIENTE PARA GAME GEAR

P.V.P. 6.800

AHORA 5.990



SOLO PARA SOCIOS

¡MI PEDIDO AL CLUB MEGAFORCE!

Deseo que me envíen los articulos que indico con una X:

- ☐ Megadrive Megapack + maletín Leda
- ☐ Juego ______________ + libro de trucos Sega
- ☐ Game Gear + Columns + Película Cenicienta
- ☐ Juego Sirenita + Pin Mr. Canadian
- ☐ Master System Sonic Pack + Camiseta Sonic
- ☐ Car Adaptador + Alimentador Game Gear

Nombre: ______________
Apellidos: ______________
Dirección: ______________
Localidad: ______________
Población: ______________ C.P.: ______
Teléfono: ______________ Edad: ______

Especifica tu nº de socio o, si no lo eres, pide tu carnet del club y te lo enviaremos de forma gratuita con tu pedido.

- ☐ Nº SOCIO ______________
- ☐ Deseo me envíen el carnet del club.

Envía este cupón a:

Mail Center
Princesa, 29
28008 Madrid

En los envíos por correo no se cobrarán gastos de envío salvo en pedidos inferiores a 3.000 ptas., que llevarán un cargo de 250 ptas.

Todos estos productos los puedes comprar en tu Canadian Center más cercano o por teléfono llamando al (91) 559 7005 de Madrid.

EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección, entonces y sólo entonces podrás ponerte en contacto con la dirección que hay en el cupón y pedir información dando siempre la referencia que tienen todas las inserciones.

VENTAS/COMPRAS

Vendo juegos de MD a 3500/4000 pts.: F-22, Attack Chopper, Arnold Palmer, World of illusion, Super Hang On, Krusty Fun House, Tazmania, RBI Baseball, After Burner... Telf.:211763.
Julián Gómez Claramunt
Zaragoza
Ref.VC173

Vendo Mega Drive con 3 juegos: Quack shot, Golden Axe y Sonic. Con un control pad por 20.000. Solo Málaga. Telf.: (95)2268440.
Mario Hidalgo Muriel
Málaga
Ref.VC174

Vendo Master System con 3 juegos grabados, el Sonic, el Asterix y la pistola por 20000 pesetas. Telf.:(942)564146.
Pablo García Río
Saron, Cantabria
Ref.VC175

Vendo Game Gear con adaptador a red y los juegos: Mickey Mouse, Columns y Wonder Boy por 19500 pts. Telf.:(96) 5713175.
Domingo Jorge Ruiz Mas
Torrevieja, Alicante
Ref.VC176

Vendo Master System II con 2 controles pad y 5 juegos: Alex Kidd, Sonic, Spiderman, The Simpsons y Battle Out Run con 2 meses de uso; costo en total 34000 pts. y vendo por 28000. Interesados llamar al (986) 434905.
Alejandro Iglesias Fusté
Vigo
Ref.VC177

Vendo Game Boy con adaptador, auriculares de sonido, cable para jugar a dobles y juegos Tetris, R.C. Pro am. Todo me costó 20000 pts. y lo vendo por 10000, interesados llamar al (986) 434905.
Alejandro Iglesias Fusté
Vigo
Ref.VC178

Vendo Game Gear con Castle of Illusion, Columns, Dragons Trap y Lemmings.
Todo es perfecto estado por 25000 . Telf.: (91) 7158210.
Enrique González
Pozuelo de Alarcon, Madrid
Ref.VC179

VENTAS/COMPRAS

Vendo consola MS 2 con adaptador a la red y a la T.V. mas Sonic 2, My Hero, Transbot, Alex Kid y un mando por 19000 pts.
Eric R. Cunninghan Sarabia
Zaragoza
Ref.VC180

Vendo consola Master System II con 2 control pad, 5 superjuegos (Sonic, Castle of Illusion, Chuck Rock, Mercs, etc) todo por solo 15000 pts. Telf.: (964) 227611.
Francisco Barrachina Pastor
Castellón
Ref.VC181

Vendo Master System 2, completa mas un control-Stick, 8 juegos: W.Boy 3, Sonic 1 y 2, etc... Telf.:2565083.
Antonio Belluer Pastor
Barcelona
Ref.VC182

Vendo consola Master System 2 por 9300 ptas y juego Shinobi por 5700 pts. Junto o por separado. Telf.: 2441981.
Llorenç Mingarro Santamans
Alberique, Valencia
Ref.VC183

Vendo o intercambio juego Spiderman (4900 ptas.) de Master System Telf.: 6532838.
Narcis Altirriba Claramunt
Sant Andreu de la Barca, Barcelona
Ref.VC184

Vendo o intercambio el juego Lord of the Sword de Master System. Llamar al teléfono 7735051, prefijo 91.
Javier Paulino Luis Casado
Madrid
Ref.VC185

Vendo Game Gear con convertidor Master-Gear, las dos cosas junto a 5 juegos por 22000 ptas. Teléfono: 6826818.
Daniel Pérez Prado
Getafe, Madrid
Ref.VC186

Vendo Game Gear con 6 juegos, lupa, convertidor de Master System 2 por 28000 ptas.
Miguel Gutiérrez de Pando Boix
Mataró, Barcelona
Ref.VC187

CONTACTOS

Quisiera formar el Club de aficionados al Olimpic Gold. Interesados llamad al teléfono 5438160.
José Luis Larrosa Chorro
Elche, Alicante
Ref.C53

Deseo contactar con usuarios de Game Gear, de 9 a 11 años. Jerez o Provincia. Telf.: 142226.
José Alberto Palomino
Jerez, Cádiz
Ref.C54

Club Software-Madrid. PC, Mega Drive , Game Boy. Infórmate: 5173501 (Alberto) ó 6503952 (Carlos). De 20 a 22 horas. Lunes a viernes.
Alberto Vadillo Gutiérrez
Madrid
Ref.C55

Hola, tengo una consola Mega Drive y me gustaría cambiar trucos del Sonic 2. Telf.:214063.
Ricardo Joseph Albandea
Murcia
Ref.C56

Me gustaría contactar con Emilio Andrés Sauco, Ref.VC152, cuyo anuncio salió en la revista número 9. En mi revista no se aprecia bien tu teléfono y no puedo llamarte, por favor llámame tú, mi número de teléfono es: (973) 761008.
Oscar Olmedo Jiménez
Alfarras, Lérida
Ref.C57

Este es un mensaje para la Ref.I125 ¿Me podrías decir si el Cyber-ball es un juego de fútbol o de robots? ¿Estarías interesado en dejármelo? Por favor contesta en el próximo número.
Raúl Cantero Torres
Moncada, Valencia
Ref.C58

Me gustaría contactar con Emilio Suárez Fernández Ref.VC135. Tef.:(956) 480065. Cádiz.
Pedro Moreno Burguillo
Cádiz
Ref.C59

Quisiera formar un club de Sonic con niños o adultos de 4 a infinitos años. ¡Animaos! Llamad al telf.: 2301784.
Nacho Cases Utiel
Requena, Valencia
Ref.C60

DE SONIC



INTERCAMBIOS

Desearía cambiar los juegos Asterix para la Master y Sonic y Donald para la Game Gear. Telf.: (91) 4587492.
José Felix Antolin
Madrid
Ref.I143

Cambio Nintendo (me tocó en sorteo) nueva, por 2 de los siguientes juegos de MS 2: Sonic 2, Asterix, Mickey Mouse 2. Telf.: (964) 516459.
Santiago Romero Sales
Alquerías del Niño Perdido, Castellón
Ref.I144

Quisiera cambiar con la persona de la referencia I99 el Ghostbusters por el Street of Rage. Telf.: 3744063. Llamar entre semana y fin de semana. Horas de 18:00 a 21:00. No martes o jueves.
Robert Slag Gómez
Valencia
Ref.I145

Me interesaría cambiar uno de estos juegos: Forgotten Worlds, Turrican, Spiderman, Moonwalker, a ser posible por Ghost'n Ghosts. Telf.:(96) 3744063. No llamar fin de semana. Llamar de 18:00 a 21:00.
Robert Slag Gómez
Valencia
Ref.I146

Cambio Shadow of The Beast de Master System II por: Wonder Boy The Dragon's Trap, Ninja Gaiden, Rastan, Tazmania o Batman Returns. También cambio el fabuloso Bank Panic por el Secret Comando. Telf.: 6926777.

INTERCAMBIOS

Pablo García Naranjo
Cerdanyola, Barcelona
Ref.I147

Cambio Transbot, Super Tenis, Enduro Race, Super Kick Off y Wonder Boy 3 de Master System 2. Telf.: (96) 5398309.
José Nuñez González
Elda, Alicante
Ref.I148

Intercambio juegos Mega Drive: yo tengo Ghost Busters y Quackshot por World of Illusion, Tortugas Ninja, Ghouls'n Ghosts, Steel Empire. Telf.: (93) 6655367.
Alex Marcos Velasco
Castelldefels, Barcelona
Ref.I149

Cambio juego de Master System, Heavyweight Champ por el Casino Games o el Palour Games con chicos de Santa Cruz. Telf.: 223566.
Bruno Barreto Martín
Santa Cruz de Tenerife
Ref.I150

Intercambio o vendo consola Master System II con un control pad más el mando tipo recreativa, Alex Kid in MW, Wonderboy in Monster Land, Wonderboy 3, Action Fighter, R-Type y Sonic 2. Todo valorado en 50000 pts. lo vendo por 27000 ptas. o por una Megadrive con 2 ó 3 juegos. Sólo interesados de Alboraya. Teléfono: 1859005.
Antonio Mariscal Montilla
Alboraya, Valencia
Ref.I151

INTERCAMBIOS

Intercambio Thunder Foce IV por Streets of Rage II. También compro Populous. Telf.: (93) 8920105.
Jordi Trius Alemany
Vilafranca del Penedés, Barcelona
Ref.I152

Quiero cambiar una Megadrive con dos mandos a distancia, Power base Converter, seis juegos y una Game Gear con lupa, alimentador, MasterGear Converter y un juego.
Lo cambio todo por un ciclomotor.
Teléfono (966) 214942.
Angel Herraiz González
Cuenca
Ref.I153

Tengo una consola Mega Drive Sega Genesis y la quiero cambiar por una Game Gear.
Mi dirección es:
Calle Volcán Antizana nº 259. Huentitan el Bado. Jalisco, Guadalajara (México). C.P. 44250.
Ernesto Navarro de la Torre
Jalisco, Guadalajara (México)
Ref.I154

Intercambio tu cartucho estropeado (sí, ese que ya no funciona porque está averiado) por un buen truco.
También estoy dispuesto a comprarlo a un precio especial. Llama al (9738) 31741.
Adán Garrido Carral
Encamp, Andorra
Ref.I155





Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a
MEGA FORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 principal 2º 08008 Barcelona

? *¿Qué tal? Me llamo David y me gustaría saber si hay alguna diferencia que caracterice al Sonic 1 de Mega Drive del de Master System, sin tener en cuenta los gráficos, lo que me interesa es si el de Mega Drive incluye algo que no tenga el de Master System.*

David García -
Santa Cruz de Teherife

Efectivamente, hay variaciones, y aparte de las diferencias que tú me mencionas, existe la característica de que en la Mega Drive pueden jugar dos personas a la vez, uno con Sonic y el otro con Tails, lo que suele ser muy divertido

? *Hola Sonic, me llamo Damiá. Ten go una Mega Drive y una Game Gear y quisiera pregun-tarte por qué no hacen un convertidor para poder utilizar los juegos de la Game Gear en la Mega Drive, pues tengo muchos juegos de la Game Gear y nunca juego con ella, siempre con la Mega Drive.*
¿Cuántos juegos hay de dos jugadores para la Mega Drive?
¿Haréis un Mega Dossier para Dolphin? Me interesa porque tengo este juego y no sé salir de la primera

? *Hola Sonic, soy uno de los niños que compra la revista MEGAFORCE todos los meses. Tengo el juego "Shinobi" de la Master System. Quisiera que me dijeras algún truco para pasarme el último monstruo, o sea "El Ninja Enmascarado". Muchas gracias. Espero que me respondas rápido porque tengo muchas*

destruir. Espera a que salte y desplázate justo delante de donde vaya a caer y dale varias patadas.
Después de darle tres veces volverá a aparecer, pero esta vez corriendo de una lado a otro de la pantalla y se parará en ciertos momentos. Esquívalo y procura acorralarlo en la pared para pegarle hasta vencerlo.

suelen bajar de las 8.000 pesetas. Y en algunos casos los lanzamientos estrellas pueden llegar a las 12.000 pesetas.
Sin embargo, tienes el ejemplo de Sonic 2, desde luego casi más esperado que el Street Fighter II, y que sin embargo no tiene un precio demasiado elevado, quizás para que más "adictos" puedan disfrutar de él.
Lo único que podemos decirte es que tengas un poco de paciencia y estés atento a cualquier información que salga sobre el tema.

? *Hola Sonic ¿Cómo te va con el zorro? espero que bien. Tengo una consola Master System II y te escribo porque tengo unas dudas.*
1º En el juego "Terminator" ¿Cómo se puede pasar del robot que no para de disparar en la primera fase?
2º ¿Qué juego me recomiendas de estos: Alien III o Asterix y Obelix?
3º ¿Va a salir algunos de estos juegos para la Master: Toki, Dolphin, MIckey-Donald, WF, Splatterhouse II, Double Dragon III?
4º ¿Hay algún truco para continuar en el Terminator para la Master?
5º ¿Van a sacar para alguna versión






los, así que por ahora no parece que vayan a ser lanzados para las consolas de Sega.

¿Hola Sonic. Me llamo Samara y tengo 19 años. Tengo una Game Gear y quiero hacerte unas preguntas.
1º ¿Bajarán los precios de los cartuchos de la Game Gear?
2º ¿Los juegos Road Rash 2, Ghouls'nGhosts, Toki y Splatter House 2, aparecerán en la Game Gear?
3º Me gustaría que Chakan fuese analizado en el Megadossiers del próximo número. ¿Es posible?
4º ¿Qué diferencia existe entre los juegos de los ordenadores Amiga y los cartuchos de la MD, en cuanto a calidad?
5º ¿Qué próximas novedades aparecerán para la Game Gear?

Samara García
Ciudad Real

1º De momento no, pero apostaría una de mis púas a que más adelante bajan un poquito...
2º No, de momento no se va a versionar ninguno de estos juegos para la conocida consola portátil de Sega, la Game Gear.
3º Tendré en cuenta tu sugerencia, aunque de momento tendrás que conformarte con leer el comentario en la sección de Zappings.
4º Yo personalmente he probado juegos que han sido versionados tanto para Amiga como para Mega Drive y puedo decirte que sólo los salva la diferencia de que la Mega Drive carga más rápido el juego que en Amiga, ya que este ordenador tiene que acceder a la disquetera o al disco duro, lo que lleva un poquito más de tiempo.

¿¡Hola! Me llamo Lidia y os escribo sólo para haceros una consulta. Veréis, el caso es que tengo una consola Game Gear y para poder utilizar los juegos de la Master System le he comprado un convertidor, el problema es que si utilizo el convertidor no puedo utilizar la Wide Gear y como la pantalla es tan pequeña se me hace difícil la visión de la pantalla. Por ejemplo, con el juego de Wimbledon, los dibujos son tan menudos que casi no puedo ver la pelota.
Mi pregunta es la siguiente: ¿Existe alguna forma de poder jugar con los dos al mismo tiempo?
Es decir, lo que quiero es jugar con los juegos de la Master utilizando la lupa. ¿Comercializáis alguna lupa de este tipo? Si es así, decídmelo para comprármelo pues sería de una gran ayuda para mi vista.



Lidia M.S.
Las Palmas de Gran Canaria

Lo siento, Lidia, pero no hay buenas noticias para ti, ya que de momento no existe la posibilidad de jugar con la Game Gear teniendo el convertidor de la Master System puesto y al mismo tiempo la lupa para aumentar la imagen de la pantalla.
En cualquier caso, recogemos tu sugerencia, ya que parece una buena idea la de tener una lupa que pueda adaptarse sin problemas en casos como el tuyo. Esperemos que el equipo de desarrollo de Sega (o de algún otro fabricante de dispositivos para consolas Sega) la tenga en cuenta y se plante la posibilidad de diseñarla en un futuro próximo.

? Hola, Sonic. Soy un fan tuyo, y de tus espinosas aventuras. Pero me voy a dejar de pelotilleos y cumplidos y voy a pasar de una vez a la acción. Te escribo para hacerte unas cuantas preguntitas:
1º Esta es referente al magnífico juego Shadow of the beast: ¿Cuál es el camino correcto a seguir en la primera pantalla, a la derecha o a la izquierda? ¿Y, en caso de que sea el que sigo yo (la izquierda), ¿cómo se destruye al "huesecitos" que hay al final del subterráneo?
2º ¿Por qué en la versión del Sonic 2 de la Master no te han dejado jugar con Tails (al margen del argumento, claro)? En caso de tratarse de algún problema técnico de la consola, ¿por qué no programaron el juego para jugar contigo o Tails a elegir?
3º ¿Qué juego te parece más aconsejable, Tazmania o Chuck Rock (también en versión para la consola Master System)?
4º ¿Podrías hacerme una lista de juegos que tú consideres que sean los que estén haciendo furor ahora, y sean también actuales?
5º ¿Por qué los juegos que son de empresas de Sega (Sega, US GOLD, Tecmagik) son más caros?
6º ¿Por qué no ampliáis las secciones de la revista en la que participamos nosotros? Yo creo que son muy interesantes?
7º ¿Ya conoces algún truquillo para el Sonic 2 de la Master?
Bueno, Sonic, ya he acabado mi "listilla" de preguntas, un saludo para ti y a toda la redacción de MEGAFORCE ¡ah!, que por cierto es "dabuten".

Juan Llorius Morant
Valencia

1º Tu camino es el correcto, porque es, efectivamente el de la izquierda. Para destruir al Huesecitos, tienes que coger un arma especial que tiene cierto monstruo que está en las profundidades de la cueva...
2º Aparte de los problemas técnicos que pudiera haber, no todos los programadores son perfectos y es sin duda una pena que no se haya incluido a Tailsen el juego.
3º-Sin duda me decantaría por Chuck Rock, el cavernícola, aunque no hay que despreciar el atravtivo que tiene nuestro amigo Taz
4º Sin duda Sonic 2, Terminator y Lemmings.
5º Debido a la calidad de los juegos a que nos tienen acostumbrados estas empresas (que por cierto, no son empresas propiedad de Sega).
6º Sobre tu sugerencia, les daré un toque a los jefes y a ver si me hacen caso...



7º No te impacientes, estamos preparando no un truco, sino toda una colección de ellos, así que quien quiera animarse, ya sabe... que nos envíe los suyos.



1 JUEGOS DE MASTER SYSTEM II

Continua la aventura de todos tus juegos. No te quedes a medias, entra en juego a lo grande. Entra en MEGA DRIVE.

+

2 POWER BASE CONVERTER

Un sencillo adaptador hace realidad tus juegos de MASTER SYSTEM II en MEGA DRIVE.

+

3 MEGA DRIVE 3ª FASE

Diversión al completo. No hay un juego que descanse. Los juegos de tu MASTER SYSTEM II.... no han hecho más que empezar.

SEGA

Unitros